NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

03/03 Ausgabe 70 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

# N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

## DER GAMECUBE GEHT ENDLICH ONLINE!

**ÜBERRASCHUNG: Schon im März startet Nintendo in Europa die Online-Ära für GameCube-Spieler**

**GENIAL: Der Horror geht weiter!**

## RESIDENT EVIL ZERO

**TEST & KOMPLETTLÖSUNG: Das erste "neue" Resident-Evil-Spiel für den GameCube auf 17 Seiten**

**SCHON AB 28. MÄRZ ERHÄLTLICH:**

### DER NEUE GAME BOY

Die Sensation: Alles über den brandneuen Game Boy Advance von Nintendo

**DER KULT GEHT WEITER!**

### ENTER THE MATRIX

Das GameCube-Spiel zum Kinoblockbuster 2003 auf vier Seiten ausführlich enthüllt!

4 194373 903306 03

# EDITORIAL

**Mitte Dezember: N-ZONE erhält erste Infos zum**

## GAME BOY ADVANCE SP

**7. Januar: Nintendo kündigt ihn offiziell an!**

### REDAKTIONSCHLUSS & DRUCKTERMINE

„Warum habt ihr in der neuen N-ZONE den Game Boy Advance SP nicht drin? Ich habe ihn schon im Fernsehen gesehen!" So oder ähnlich lauteten einige Leser-E-Mails, die wir seit 11. Januar erhalten haben. Um diese Frage zu beantworten, wollen wir einmal hinter die Kulissen blicken und Geheimnisse aus dem N-ZONE-Produktionsalltag lüften, denn tatsächlich konnten wir als erstes Videospiel-Magazin schon in der N-ZONE 02/03 vermelden, dass Nintendo am 14. Februar in Japan einen Nachfolger für den Game Boy Advance auf den Markt bringen wird, der ohne Hintergrundbeleuchtung und wie die ersten Game Boys im Hochkant-Format erscheint. So weit, so korrekt (der Game Boy Advance SP hat tatsächlich keine Hintergrundbeleuchtung, sondern ein weiterentwickeltes Frontlight). Diese Nachricht erhielten wir von unserem Japan-Korrespondenten Warren Harrod bereits Mitte Dezember, also lange bevor Nintendo offiziell dazu Stellung bezog. Zwar leider auch ohne Fotos der Hardware, aber rechtzeitig für die N-ZONE 02/03, die wir bereits am 24.12.02 komplett fertig produziert hatten – eine Woche früher als üblich, und zwar deswegen, weil bei den Druckereien zwischen den Jahren ähnlich wenig passiert wie in anderen Branchen. Weiter ging es am 30.12., da wurden die Druckplatten freigegeben, der tatsächliche Druck begann dann am 2. Januar. Genau zu diesem Zeitpunkt erreichte uns dann erstmals die Nachricht, dass Nintendo am 7. Januar in Hamburg eine bedeutsame Pressekonferenz abhalten werde. Genauere Infos oder gar Bildmaterial hierzu gab es nicht. Dies ist auch der Grund, warum wir in der letzten Ausgabe noch keine Bilder des neuen Game Boy abdrucken konnten. Gleichzeitig ist dies aber ein guter Beleg dafür, dass die N-ZONE brandheiße Infos hat, lange bevor sie offiziell werden.

### DIE HIGHLIGHTS IM FEBRUAR

Es versteht sich von selbst, dass wir diesmal alle weiteren Game-Boy-Advance-SP-Infos parat haben. Außerdem liefern wir auf 16 Seiten einen Test und eine Komplettlösung zu *Resident Evil Zero*, enthüllen Nintendos Online-Pläne, berichten über *Enter The Matrix* und vieles mehr. Gute Unterhaltung!

**Euer Hans Ippisch**
REDAKTIONSDIREKTOR

**DANKE, LIEBE LESER! Als einziges Videospiele-Magazin konnte N-ZONE in allen vier zurückliegenden Quartalen an Auflage zulegen und die Marktführung unter den Nintendo-Magazinen weiter ausbauen.**

**Hintere Reihe, von links nach rechts:**
Udo Crnjak (Redaktion)
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)
Kerstin Springer (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)

**Vordere Reihe, von links nach rechts:**
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)
Jans Quentin (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)

**Nicht auf dem Bild:**
Christian Harnoth (Layout)

# INHALT 03/2003

## NEWS


6 Allgemeine News
64 Import-News


## REPORTAGE


10 Der GBA Special Project
12 Nintendo Online


## RUBRIKEN


32 Charts
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
78 Kleinanzeigen
74 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
26 Spielelexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis


## SPIELEREGISTER


ATV 2: Quad Power Racing .....48
BMX XXX .....82
Burnout 2: Point of Impact.....24
Contra Advance: The Alien Wars EX .....61
Def Jam Vendetta .....20
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme .....44
Disneys Das Dschungelbuch 2 .....63
Downtown Run .....9
Enter the Matrix .....16
Evolution Worlds .....58
F1 2002 .....62
FireBlade .....56
Frogger Beyond .....9
I, Gladiator .....8
Ikaruga .....7
Pitfall Harry.....7
Rayman 3 Hoodlum Havoc .....40
Rayman 3 Hoodlum Havoc GBA.....59
Resident Evil Zero .....34
Medal of Honor: Frontline .....81
Men in Black II: Alien Escape.....57
Micro Machines .....52
Mortal Kombat: Deadly Alliance.....50
Shining Soul .....60
Tomb Raider: The Prophecy.....83
Tom Clancy's Splinter Cell.....8
Urban Freestyle Soccer .....7
Virtua Tennis .....63
Whirl Tour .....47
XGRA .....22


VORSCHAU 12

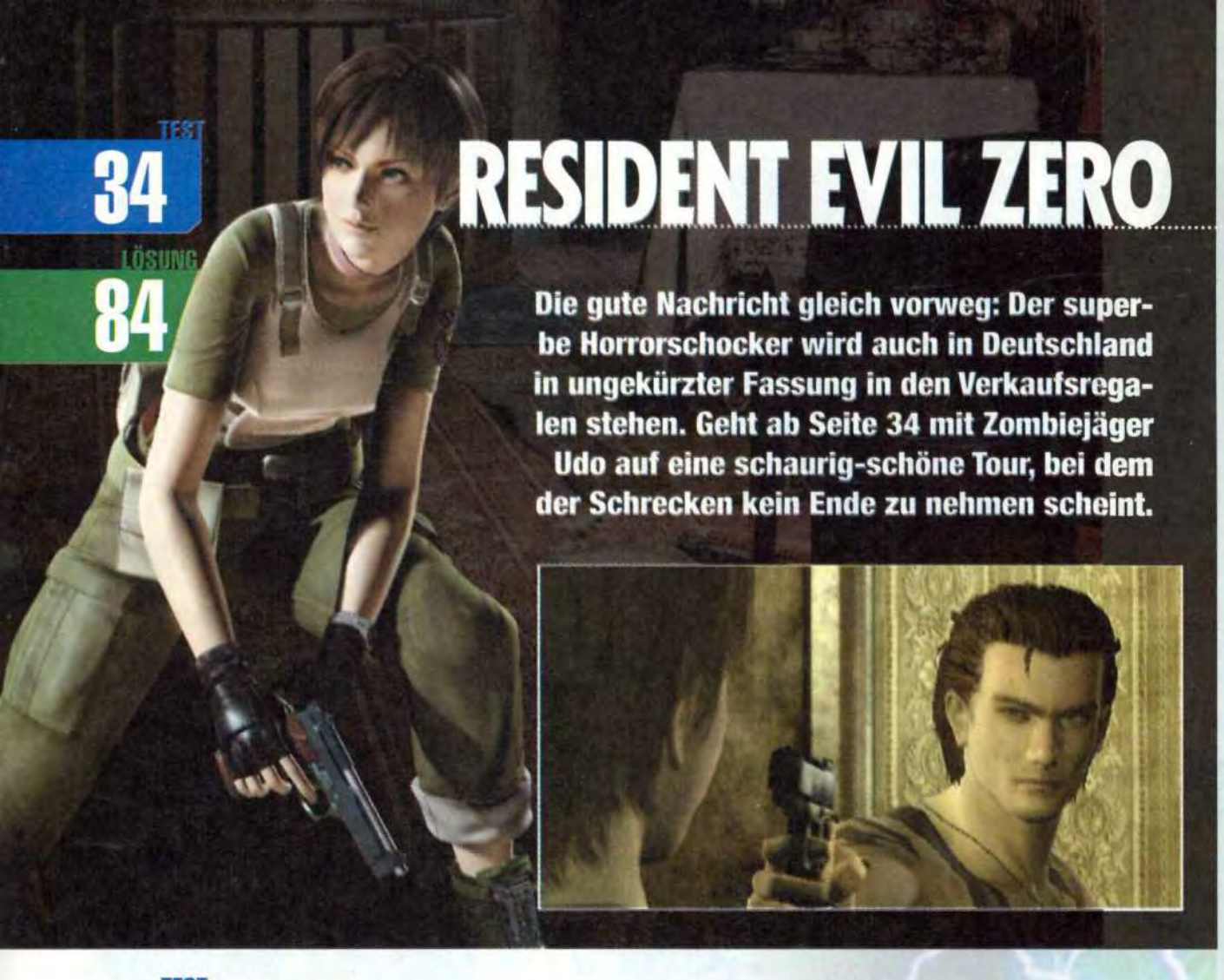
## NINTENDO ONLINE

**Dank unzähliger Anrufe und ständiger Belagerung der Nintendo-Zentrale in Großostheim haben wir erste wichtige Fakten und Daten zu Nintendos Onlinekonzept, das am 7. März in Europa anläuft. Darüber hinaus konnten wir Infogrames neueste Informationen zur PAL-Version von *Phantasy Star Online: Episode I & II* entlocken.**

VORSCHAU 16

## ENTER THE MATRIX

**Der Kinofilm sorgte seinerzeit für Begeisterung und war wegweisend für viele aufwendige Actionstreifen. Ob dem Spiel dasselbe gelingt? Wir waren bei der Präsentation vor Ort und zeigen bislang streng geheime Bilder zu dem aufwendigen Projekt für den GameCube.**



TEST **34**
LÖSUNG **84**

# RESIDENT EVIL ZERO

**Die gute Nachricht gleich vorweg: Der superbe Horrorschocker wird auch in Deutschland in ungekürzter Fassung in den Verkaufsregalen stehen. Geht ab Seite 34 mit Zombiejäger Udo auf eine schaurig-schöne Tour, bei dem der Schrecken kein Ende zu nehmen scheint.**



TEST **40**

# RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

**An hochwertigem Nachschub in Sachen Action-Adventure herrscht wahrlich kein Mangel. Dies unterstreicht der erste Auftritt von Rayman auf dem GameCube. Der Titel besticht durch eine fantasievolle Präsentation voll witziger Einfälle, Linkmöglichkeit und abwechslungsreiche Minispiele.**

TEST **44**

# DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

**Früher als ursprünglich angekündigt könnt ihr bei diesem genial inszenierten Actionspektakel in die Rolle der bekannten Leinwandhelden schlüpfen, um den üblen Orks zu zeigen, wo der Hammer hängt. Warum das Spiel ein Muss für jeden Fantasy-Fan ist, erfahrt ihr ab Seite 44.**

## VORSCHAU

### GAMECUBE


24 **Burnout 2: Point of Impact**
Heiße Reifen auf dem GameCube

20 **Def Jam Vendetta**
Haut dem Redman auf die Birne!

16 **Enter the Matrix**
Erste Bilder und alle Infos!

22 **XGRA**
Die Flitzer stehen wieder am Start.


## TEST

### GAMECUBE


48 **ATV 2: Quad Power Racing**
68 **Dead to Rights**
44 **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
58 **Evolution Worlds**
56 **FireBlade**
57 **Men in Black II: Alien Escape**
52 **Micro Machines**
50 **Mortal Kombat: Deadly Alliance**
40 **Rayman 3 Hoodlum Havoc**
66 **Resident Evil 3: Nemesis**
34 **Resident Evil Zero**
47 **Whirl Tour**


### GAME BOY ADVANCE


61 **Contra Advance: The Alien Wars Ex**
63 **Disneys Das Dschungelbuch 2**
62 **F1 2002**
59 **Rayman 3 Hoodlum Havoc**
60 **Shining Soul**
63 **Virtua Tennis**


## KOMPLETTLÖSUNG


84 **Resident Evil Zero**


## CHEATS & CODES

### GAMECUBE


82 **BMX XXX**
81 **Medal of Honor: Frontline**
80 **Mortal Kombat: Deadly Alliance**


### GAME BOY ADVANCE


83 **Contra Advance: The Alien Wars EX**
83 **Tomb Raider: The Prophecy**

# NEWS



## TOPS

**1. ZUGREIFEN!**
GameCube und Spiel nach Wahl für € 199,-.
**2. ES WERDE LICHT!**
Der neue GBA SP überzeugt auf ganzer Linie.
**3. RAYMAN ROCKT!**
*Rayman 3 Hoodlum Havoc* ist ein Riesenspaß.
**4. BRENNENDER ASPHALT**
Endlich offiziell: *Burnout 2* kommt für den GC.
**5. SAM FISHER GANZ KLEIN**
*Tom Clancy's Splinter Cell* kommt für GBA.

## FLOPS

**1. PHANTASY STAR ALLEIN**
*Phantasy Star Online: Episode I & II* einziger Onlinetitel.
**2. MEN IN BLACK II**
Selbst der Kinofilm war besser!
**3. CONTRA ADVANCE**
Kommt nicht an den genialen Klassiker heran.
**4 EINGESCHNEIT**
Redakteure finden ihre Autos im Schnee nicht wieder.
**5. ZIEL VERFEHLT**
*Zelda* in Japan nicht der erhoffte Millionenseller.

# Nintendo-Angebot

**HARDWARE** **Verlockendes Angebot für schnelle Käufer.**

Ende Januar kündigte Nintendo offiziell rosige Zeiten für Spieler an. Wer sich zwischen dem 1. Februar und dem 20. März einen GameCube kauft, bekommt als Gratiszugabe einen von folgenden Nintendo-Titeln: *Wave Race: Blue Storm*, *Luigi's Mansion*, *Pikmin* oder *Eternal Darkness*. Alle Spiele konnten in der N-ZONE einen Hit-Stempel abstauben, es handelt sich um hochkarätige Schnäppchen. Neben diesem neuartigen Bundle bietet Nintendo im gleichen Zeitraum die Spiele *Doshin the Giant*, *Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse* und *NBA Courtside 2002* für schlappe 29,95 € an. Wenn man sich die Schnäppchen nicht entgehen lassen will, sollte man schnell zuschlagen, denn auch hier gilt: Angebot nur, solange Vorrat reicht. **(jq)**

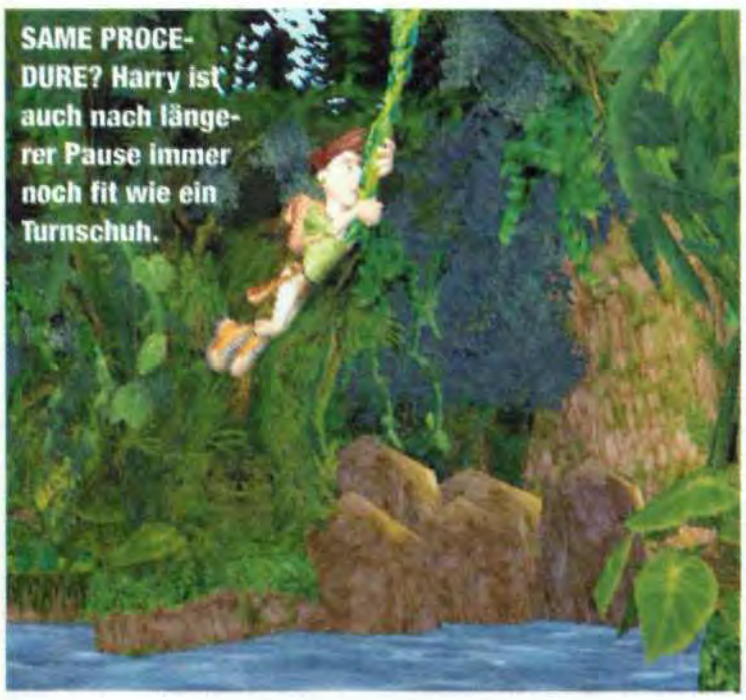
# Ikaruga

**SHOOT 'EM UP** **Endlich ein reiner Shooter auf dem GameCube!**

Fans von sauschweren, mit genialem Leveldesign und Gameplay veredelten Shoot 'em Ups geraten beim Namen Treasure sofort ins Schwärmen. Die japanischen Entwickler haben einige echte Perlen dieses Genres kreiert, darunter Titel wie *Gunstar Heroes* oder *Radiant Silvergun*. Nun kommt auch der europäische GameCube in den Genuss eines Treasure-Shooters. Gegenüber der Dreamcast-Version wurde die GC-Umsetzung von *Ikaruga* in bestimmten Bereichen modifiziert. Zum einen wurde ein Spielmodus für Einsteiger spendiert. Hier finden Anfänger nützliche Tipps während der Ballerei. Hardcore-Ballerfreaks kommen ebenfalls auf ihre Kosten: im Prototype-Modus gibt es limitierte Lasersalven, die Continue-Option wurde gleich ganz gestrichen. Interessant ist auch der Net-Attack-Modus. Nach jeweils fünf Levels erhält man ein Passwort, das per E-Mail an einen Server geschickt wird. Dort wird man dann in ein Internet-Ranking aufgenommen, ein echter Motivationsschub. **(jq)**

**Hersteller:** Infogrames
**Internet:** www.infogrames.de
**Termin:** April

**WOW Riesige Gegner sind bei Ikaruga keine Seltenheit.**


**SAME PROCEDURE? Harry ist auch nach längerer Pause immer noch fit wie ein Turnschuh.**

# Pitfall Harry

**ACTION** **Die Rückkehr einer Legende.**

Der Abenteurer Harry hat sich seit Anfang der 80er-Jahre auf so gut wie jeder Plattform dieses Universums schon von Liane zu Liane geschwungen. Nun geht der furchtlose Videospielheld der ersten Stunde auch auf den neuesten Konsolensystemen auf Entdeckungstour. In mehr als 50 Levels hastet Harry durch den tropischen Regenwald, über Gebirge und durch verwinkelte Höhlen. Das klassische Gameplay bleibt dabei zum Großteil unangetastet, das bedeutet: an Lianen schwingen, über Fallen springen, auf Krokodilen rumtrampeln und heranrollenden Baumstämmen ausweichen. Diverse Rätseleinlagen sollen das Dschungelabenteuer veredeln. Harry muss vor seinem Rivalen versteckte Schätze bergen, damit die Kostbarkeiten nicht in die falschen Hände geraten. Bislang gibt es leider nur ein Bild von Harrys neuestem Abenteuerurlaub. **(jq)**

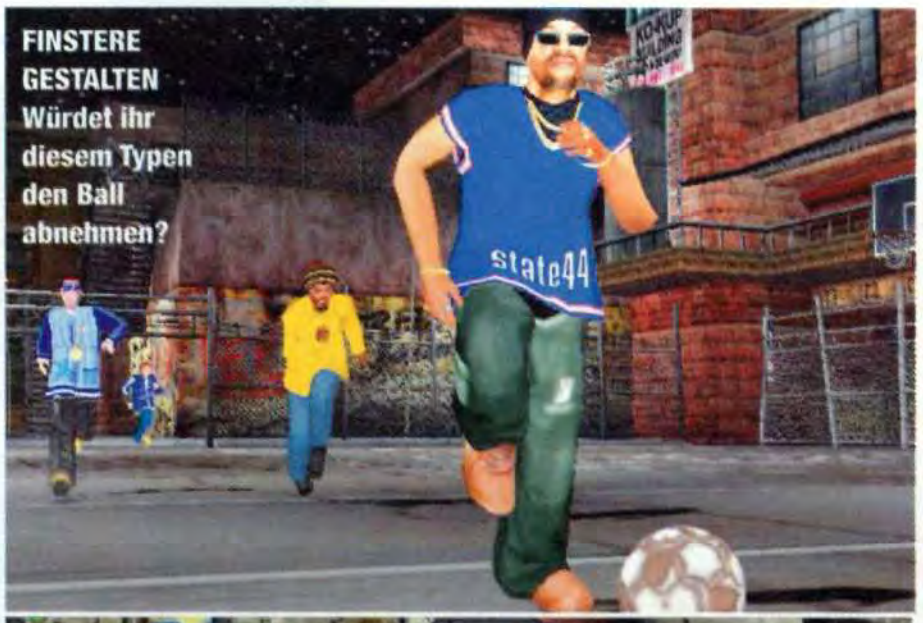
**Hersteller:** Activision
**Internet:** www.activision.de
**Termin:** Ende 2003

# Urban Freestyle Soccer

**FUSSBALL** **Echte Straßenfußballer in Action.**

Viele Weltstars des Fußballs haben meist als kleine Buben auf der Straße gekickt. Acclaim bringt den Sport mit *Urban Freestyle Soccer* nun zurück zu diesen Wurzeln. Mit eurem eigenen Team müsst ihr euren Nachbarn beweisen, dass ihr die Kings der Gegend seid. Aggressivität zählt dabei fast genauso viel wie gute Ballbehandlung. In 16 Teams mit mehr als 50 Kickern könnt ihr gegeneinander antreten. Dabei hat jeder der Straßenfußballer individuelle Sprüche und Tricks auf Lager. Bei den Spielmodi Street Wars, Versus Mode, Freestyle, Street Challenge und Training könnt ihr beweisen, was ihr alles draufhabt. Durch den Einsatz spezieller Power-ups oder krachender Combos spielt ihr das gegnerische Team schwindlig. Extras wie neue Kicker erhöhen die Motivation. **(jq)**

**Hersteller:** Acclaim
**Internet:** www.acclaim.de
**Termin:** August



**FINSTERE GESTALTEN Würdet ihr diesem Typen den Ball abnehmen?**

**ER IST ES! Ruud Gullit hat selbst im gesetzten Alter noch derbe Tacklings drauf.**

# NEWS

## INFO KURZ & KNAPP

**ALLE NEUNE:** Unter dem Titel *Ice Nine* bringt Bam! Entertainment im 2. Quartal einen Ego-Shooter mit Taktikeinschlag auf den Markt. Der Titel soll sich unter anderem durch 30 fps (Bilder pro Sekunde) und einen packenden Vierspielermodus auszeichnen. Als Waffen kommen zum Beispiel ein Scharfschützengewehr, Raketenwerfer und Maschinenpistole zum Einsatz.

**DOPPELTE ACTION:** Zeitgleich mit dem Kinofilm erscheint am 4. Dezember das Spiel *Looney Tunes: Back in Action*. Dabei schlüpft man in die Rolle von Bugs Bunny oder Daffy Duck und geht auf wilde Abenteuertour um die ganze Welt. Auf der Suche nach dem Blue Diamond verschlägt es die Charaktere beispielsweise in den Dschungel von Afrika oder nach Las Vegas.

**PERFECT DARK?:** Nintendo arbeitet gemeinsam mit dem englischen Entwicklerteam Zoonami an einem noch streng geheimen GameCube-Projekt. Details zu dem Projekt sollen auf der E3 (14.-16. Mai) bekannt gegeben werden. Brisant: Martin Hollis vom Team Zoonami war Projektleiter bei *Perfect Dark*.

# I, Gladiator

**ACTION-ADVENTURE** Rettet das römische Imperium!

FIGHT! In der Arena geht es nicht gerade zimperlich zur Sache.

KNOCHENTROCKEN Der Gladiator bekommt es nicht nur mit menschlichen Gegnern zu tun.

Nicht nur Hollywood hat den knallharten Alltag der Gladiatoren für sich entdeckt, auch in der Videospielbranche ranken sich einige neue Titel um das blutgetränkte Thema. Mit *I, Gladiator* erscheint ein weiteres Spiel, bei dem ihr in die Rüstung eines gnadenlosen Kämpfers schlüpft. Nachdem das römische Reich durch den fiesen Imperator Arruntius in einem Sumpf aus Habgier und Verbrechen zu versinken droht, liegt es an einem von den Göttern geschickten Gladiator, das Schicksal des ehemals prächtigen Reiches zu wenden. Das Spiel bietet eine Mischung aus Kampfsequenzen und Adventure-Einlagen, die in einen mystischen Rahmen eingebettet sind. Neben konventionellen Waffen stehen dem Charakter auch magische Waffen zur Verfügung. Dabei liegt es komplett am Spieler, mit welchen Waffen und Rüstungen er den Gladiator ausstattet. In den Kampfarenen stehen dem Protagonisten eine Vielzahl von Moves und Kombinationen zur Verfügung. Hat er den Gegner in den Staub geschickt, verbessern sich seine Kampffähigkeiten. Hat sich der Gladiator in einen wahren Rausch gemetzelt, kann er mithilfe des Blood Meters Naturgewalten beherrschen oder mächtige Götter herbeirufen. Das Blood Meter und die Tatsache, dass es spezielle Finishing-Moves geben wird, deuten auf ein blutrünstiges Spektakel für ältere Spieler hin. **(jq)**

**Hersteller:** Acclaim
**Internet:** www.acclaim.de
**Termin:** 4. Quartal

# Tom Clancy's Splinter Cell

**ACTION** Sam Fisher im Miniformat!



KATZENGLEICH Sam Fisher wählt auch mal unkonventionelle Verstecke.

NOTWEHR Ein guter Geheimagent greift nur im Notfall zur Waffe.

Mitte Januar hat Ubi Soft *Tom Clancy's Splinter Cell* offiziell für den Game Boy Advance angekündigt. Third Echelon ist eine Einrichtung für die Erlangung nachrichtendienstlicher Informationen. Für diese streng geheime Institution arbeiten nur absolute Top-Leute wie Sam Fisher. In der Rolle des lautlosen Superagenten schleicht ihr durch Innenhöfe, lasst brisante Akten aus feindlichen Hauptquartieren mitgehen oder hört verdächtige Personen ab. Wird sind gespannt, wie Sam Fisher den Sprung von 3D auf 2D verkraften wird und was von dem ursprünglichen Gameplay übrig bleibt. **(jq)**

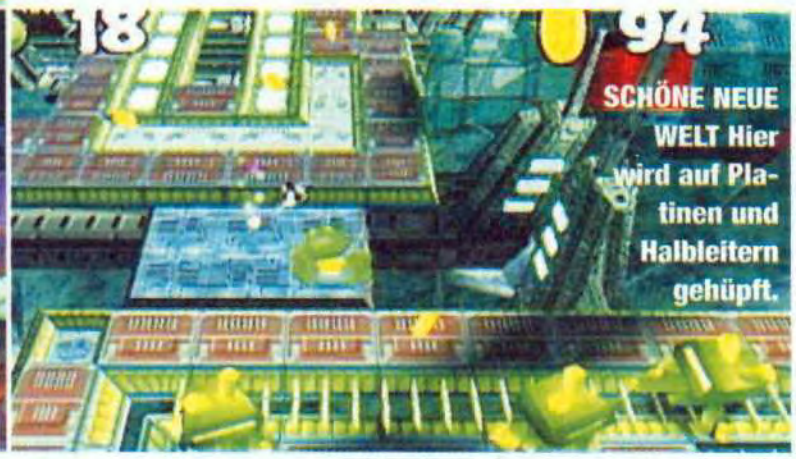
**Hersteller:** Ubi Soft
**Internet:** www.ubisoft.de
**Termin:** 2. Quartal

# Frogger Beyond

**JUMP & RUN** Die grüne Amphibie feiert ein Comeback.

HEIMAT In diesen Gefilden fühlt sich der Frosch natürlich pudelwohl.

TIME ATTACK Beim Wettrennen zeigt der Frosch, was in seinen Schenkeln steckt.


SCHÖNE NEUE WELT Hier wird auf Platinen und Halbleitern gehüpft.

Ähnlich wie *Pitfall Harry* ist auch *Frogger* ein ganz alter Hase im Videospiel-Geschäft. Besser gesagt, handelt es sich um den berühmtesten virtuellen Frosch der Welt. Um endlich in die Sumpfgemeinschaft aufgenommen zu werden, muss der grüne Held eine Reihe heikler Missionen meistern. Insgesamt warten acht verschiedene Welten auf den Hüpfer. Im Unterwasserlevel muss sich Frogger ebenso behaupten wie in einem verschneiten Gebirge oder einer futuristischen High-Tech-Welt. Neben verschiedenen Sprüngen nutzt die Amphibie auch die klebrige Zunge. Diese ist besonders beim Erreichen von versteckten Schaltern oder der Fortbewegung auf beweglichen Plattformen hilfreich. Per Power-ups erhält der Frosch zusätzliche Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit. Im Time-Attack-Modus könnt ihr bei einem Rennen gegen einen Mitspieler und die Zeit um die Wette hüpfen. **(jq)**

**Hersteller:** Konami
**Internet:** www.konami.de
**Termin:** Mai

# Downtown Run

**RENNSPIEL** Mit Volldampf durch die Metropolen der Welt.

BIG CITY LIGHTS Zwischen den hell erleuchteten Wolkenkratzern geben die Raser Gas.

SPEED! In Paris gibt es anscheinend keine Geschwindigkeitsbegrenzung mehr.

Ihr habt nicht die Kohle für einen tollen Schlitten oder einen Urlaub in einer aufregenden Weltstadt? Kein Problem, denn dank Ubi Soft könnt ihr schon Ende März mit coolen Autos wie dem Audi TT, dem Ford Mustang oder einem VW New Beetle durch die angesagtesten Metropolen des Erdballs kacheln. So stehen unter anderem Rom, New York oder Moskau für eine Spritztour bereit. Obwohl Karossen und Städte realen Ursprungs sind, handelt es sich bei *Downtown Run* um einen einsteigerfreundlichen Arcade-Racer. Bei einem solchen dürfen natürlich auch Power-ups nicht fehlen. Während einige der insgesamt zwölf Extras für bessere Motorleistung sorgen, können mit anderen Specials Gegner von der Piste geschubst werden. Gewinner werden mit neuen Strecken und Fahrzeugen belohnt. Neben der stattlichen Anzahl an Spielmodi (Quick Race, Countdown, Championship, Time Attack, Last man standing, Sudden Death, Chase, Bet races) sticht vor allem das Prestigesystem hervor. Fährt man besonders riskant, ohne einen Unfall zu verursachen, winken Prestigepunkte, mit denen man neue Boliden freischalten kann. **(jq)**

**Hersteller:** Ubi Soft
**Internet:** www.ubisoft.de
**Termin:** 27. März

# Game Boy Advance SP
# Die Erleuchtung von Nintendo!

## Nintendo startet mit einer **fetten Überraschung** ins Jahr 2003! Der GBA Special Project kommt schon am 28. März!

KLAPPE ZU! Wenn ihr den Bildschirm einklappt, wird dieser ebenso wie die Knöpfe geschützt.



INFO | SCHICK UND SCHÖN

### GBA SP in Zahlen

- **ABMESSUNG:** 82 mm breit, 84,6 mm lang, 24,3 mm hoch
- **BILDSCHIRMGRÖSSE:** 40,8 mm x 61,2 mm (identisch zum GBA)
- **GEWICHT:** Ca. 143 g
- **SPIELDAUER:** Ca. 10 Std. (beleuchtet), ca. 18 Std. (ohne Beleuchtung)
- **AKKU-LADEZEIT:** Ca. 3 Std.
- **AUFLÖSUNG:** 240x160 Pixel (identisch zum GBA)
- **DARSTELLUNG:** 32.000 Farben (identisch zum GBA)
- **PROZESSOR:** 32 Bit mit integriertem Speicher (identisch zum GBA)
- **TERMIN:** 28. März
- **PREIS:** € 129,- bis 139,-

So genau wusste keiner der rund 30 geladenen Journalisten, was ihn auf der Anfang Januar kurzfristig einberufenen Pressekonferenz in Hamburg erwarten würde. Vor der Konferenz wurde daher eifrig spekuliert. Stellt Nintendo sein Online-Konzept vor? Wird *Mario Kart* endlich offiziell vorgestellt? Oder handelt es sich um die Präsentation eines neuen GBA? Als Axel Herr, Chef von Nintendo Deutschland, eine Mischung aus Handy und Laptop aus der Innentasche seines Anzuges zog, war klar: Der neue GBA steht im Mittelpunkt!

### DIE ERLEUCHTUNG

Am auffälligsten ist natürlich die optische Runderneuerung des erfolgreichsten Handhelds der Welt. Mit dem modernen, noblen Gehäuse (erhältlich in Silber, Schwarz und Blau) strebt Nintendo mit Nachdruck aus der Spielzeugecke in Richtung High-Tech-Gerät für

# Gut versorgt!

**Was nutzt die tollste Hardware, wenn es keine guten Games gibt?**

**GOLDEN SUN 2 Rollenspielfans haben ebenfalls allen Grund zur Freude.**

**ADVANCE WARS 2 Der Nachfolger der tollen Strategieperle.**

Dass der Game Boy Advance SP im Jahr 2003 mit einer Menge guter Spiele versorgt wird, beweist Nintendo mit einer aktuellen Releaseliste. Wir haben die Highlights für euch rausgepickt.

**28. MÄRZ**
- The Legend of Zelda: A Link to the Past

**2. QUARTAL**
- Kirby
- Wario Ware

**3. QUARTAL**
- Golden Sun 2
- Advance Wars 2
- Pokémon Rubin & Saphir

**4. QUARTAL**
- Final Fantasy Tactics
- Super Mario Advance 4

jedermann. Auch ältere Spieler sollen sich nicht schämen müssen, wenn sie im voll besetzten Zugabteil bei *Mario Kart: Super Circuit* ihre Runden drehen. Der Einfluss der neuesten Handy-Generation auf das Design ist nicht zu übersehen.

## COOLE HÜLLE

Der Bildschirm lässt sich aufklappen, somit sind im geschlossenen Zustand Display und Knöpfe stets gut gegen äußere Einflüsse geschützt. Allerdings wird erst die tägliche Praxis zeigen, wie belastbar und störanfällig das Gelenk zum Aufklappen des Bildschirms ist. In technischer Hinsicht ist die zuschaltbare Beleuchtung die dringend notwendige Neuerung. Im oberen Teil des GBA SP befindet sich mittig ein Knopf, mit dem die Beleuchtung angeschaltet wird. Diese bietet auch bei total abgedunkelter Umgebung ein sehr gutes Bild. Es handelt sich dabei genau genommen um keine Hintergrundbeleuchtung. Die vier Lampen sind nämlich in den vier Ecken des Displays angebracht und bieten so eine optimale Lichteinstrahlung von der Seite. Die Stromversorgung kommt von einem eingebauten, wiederaufladbaren Li-Ion-Akku, der eine Ladezeit von ungefähr drei Stunden hat. Mit beleuchtetem Display kommt man auf eine Spielzeit von etwa zehn Stunden. Verzichtet ihr auf die Beleuchtung, verspricht Nintendo 18 Stunden ununterbrochenen Spielspaß. Rechts am schmucken Gehäuse befindet sich der An/Aus-Schalter, während ihr an der linken Seite die Lautstärke einstellt. Hinten befinden sich der Eingang für das Link-Kabel sowie der Eingang für das Netzteil oder den Kopfhöreradapter. Der Link-Kabeleingang ist identisch mit dem des GBA. Natürlich ist auch der GBA SP zu allen bisher erschienenen GB-Modellen kompatibel. Die Spielmodule werden unten in die Gerätevorderseite geschoben, wobei ältere GB-Module über den Rand herausstehen. Dies dürfte das Handling aber nicht negativ beeinflussen. Einziger Wermutstropfen: Aufgrund der geringen Abmessungen war es nicht mehr möglich, den Kopfhörerausgang am Gehäuse anzubringen. Kopfhörer werden daher am GBA SP über einen Adapter angeschlossen.

## AUS ERFAHRUNG GUT

Digitales Steuerkreuz, A/B-Tasten sowie der Start/Select-Knopf sind ebenso wie der Button zur Beleuchtung des Bildschirms in die Geräteinnenseite eingelassen und wie von den bisherigen Modellen gewohnt hervorragend verarbeitet. Die L/R-Tasten sind auf einen Bruchteil der ehemals großen Tasten geschrumpft, erwiesen sich im Praxistest aber als gut bedienbar. Dasselbe gilt für das Steuerkreuz und die A/B-Tasten. Der Bedienkomfort hat durch das neue Design des Gehäuses nicht gelitten. Besonders die Display-Beleuchtung machte bei unserem kurzen Praxistest einen exzellenten Eindruck und lässt das größte Manko des bisherigen GBA endgültig vergessen. In Sachen Entspiegelung hat sich Nintendo die Kritik der Spieler ebenso zu Herzen genommen. Auf dem Bildschirm des GBA SP sieht man endlich nur die Action und nicht mehr eine Spiegelung des eigenen Gesichts. Überraschend ist auf jeden Fall der frühe Veröffentlichungstermin des GBA SP in Europa. So wird das gute Stück bereits am 28. März zu einem Preis zwischen 129 und 139 Euro erhältlich sein. Einerseits ist es natürlich erfreulich, dass europäische Nintendo-Fans in Sachen Hardware nicht wieder monatelang hingehalten werden. Andererseits werden die Spieler verärgert sein, die sich noch zu Weihnachten einen „alten" GBA zugelegt haben. Eine Preissenkung des GBA ist laut Aussage von Nintendo derzeit allerdings noch nicht geplant. Eins ist zumindest sicher: In Sachen Design, Technik und Bedienkomfort hat Nintendo seine Ausnahmestellung im Handheld-Bereich mit dem GBA SP einmal mehr eindrucksvoll bestätigt.

JENS QUENTIN

**ANSCHLUSS Auf der Rückseite befinden sich:**
1. Befestigungsschlitze für Zubehör
2. Die quadratischen L/R-Tasten
3. Eingang Link-Kabel
4. Eingang Netzteil und Kopfhörer-Adapter

**NOTWENDIG Der Kopfhörer-Adapter wird separat direkt über die Nintendo-Konsumentenberatung erhältlich sein. Preis noch unbekannt.**

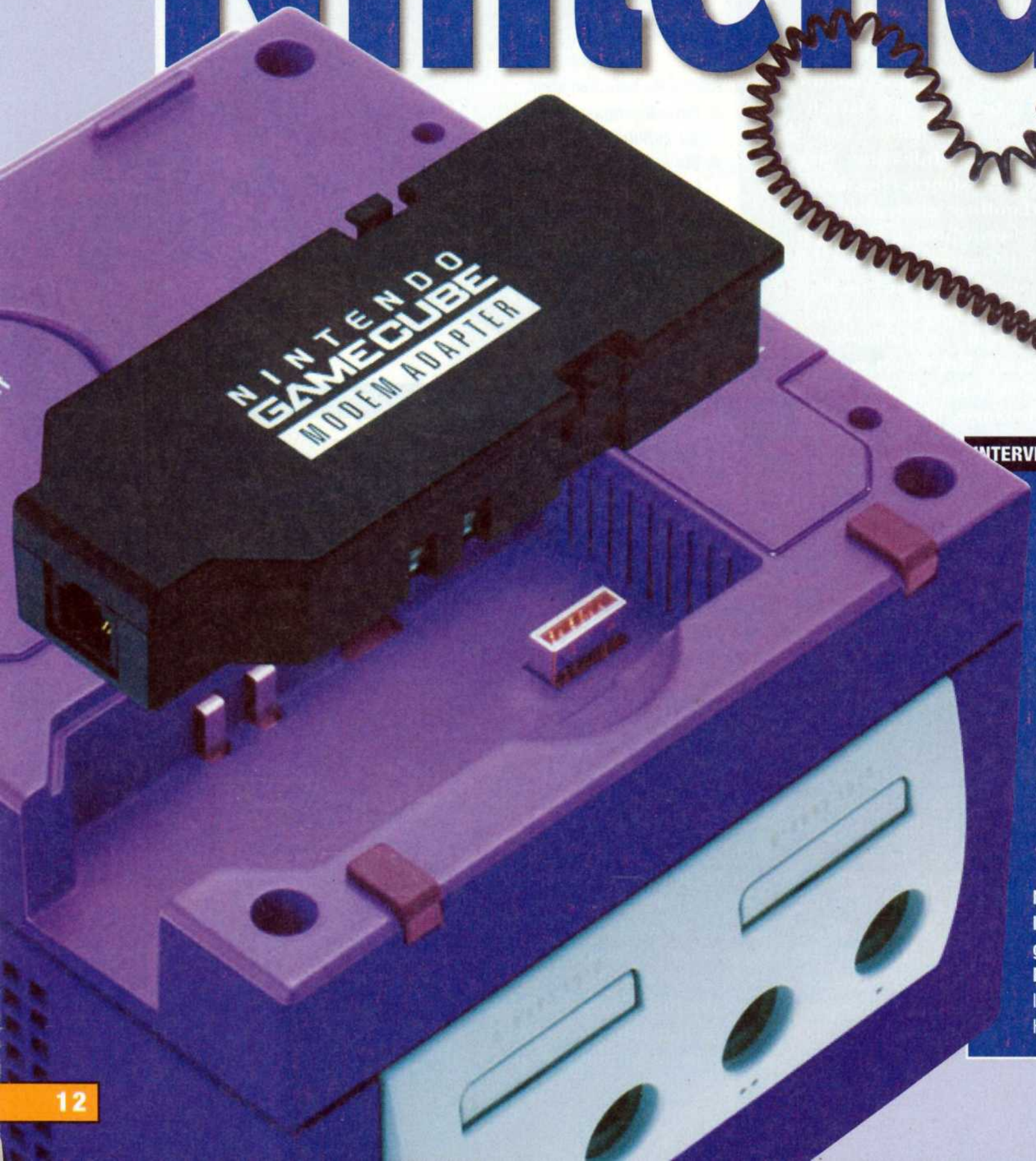
INFO VORAUSSETZUNG

## Was brauche ich?

**Wir sagen euch, was ihr zum Online-Zocken braucht!**

Um mit dem GameCube online gehen zu können, braucht ihr einen Telefonanschluss sowie eine Kreditkarte. Habt ihr einen normalen Telefonanschluss, müsst ihr euch das Modem kaufen. Verfügt ihr dagegen schon über DSL, könnt ihr mit dem Breitbandadapter (auf der Verpackung steht „Broadband") online zocken. Modem und Breitbandadapter kosten je etwa 49 Euro. Mit einem Router könnt ihr zudem PC und GameCube gleichzeitig an eurem DSL-Anschluss betreiben.

# Nintendo




Damit hat wirklich keiner gerechnet! Noch vor Microsoft und Sony wird Nintendo mit dem GameCube ins Online-Zeitalter starten. Bereits am 7. März möchte Nintendo Modem und Breitbandadapter hierzulande veröffentlichen. Als erstes onlinefähiges Spiel wird *Phantasy Star Online* von Infogrames zur Verfügung stehen (siehe Seite 14). Anders als Microsoft stellt Nintendo keinen zentralen Service, sondern überlässt die ganze Arbeit den Drittherstellern. So wird Infogrames die *Phantasy Star*-Community organisieren und die Server bereitstellen. Eine Kreditkarte ist allerdings, wie bei Xbox Live, zwingend zu Identifizierungszwecken notwendig. Anders als bei Xbox Live muss man auf dem GameCube für jedes Spiel separat zahlen. Welche Gebühren monatlich anfallen, konnte man uns bis zum Redaktionsschluss aber noch nicht sagen. „Sie werden sich in einem ähnlichen Rahmen bewegen wie in Japan oder den USA!", teilte man uns bei Infogrames mit. Demzufolge dürften die Online-Gebühren maximal zehn Euro monatlich betragen. Genaue Informationen erhaltet ihr aber ab dem 7. März bei eurem Händler. Eine Tastatur, wie sie in Japan und den USA bereits erhältlich ist, wird es wahrscheinlich erst später geben. Die Kommunikation bei *Phantasy Star Online Episode I & II* wird demzufolge erst einmal nur per Controller-Kürzel möglich sein.

### ERFOLGS-GARANTIE?

Momentan wagen wir zu bezweifeln, dass Nintendo einen durchschlagenden Online-Erfolg verbuchen wird. Sind Online-Spieler wirklich bereit, sich für jedes Spiel separat anzumelden und zu bezahlen? Ist eine Verstän-

INTERVIEW MIT BERND BERHEIDE

## „Die Software ist entscheidend!"

**Wie erfolgreich werden Online-Spiele auf dem GameCube? Was brauche ich? Und was bietet *Phantasy Star Online* für alte Dreamcast-Veteranen? Wir haben mit jemandem gesprochen, der es wissen muss: Bernd Berheide arbeitet bei Infogrames Deutschland.**

**N-ZONE: Wird es die Möglichkeit von Downloads (neue Levels, Waffen, Spielmodi etc.) geben?**
**Bernd Berheide:** Definitiv. Neue Quests und Items werden auch alte PSO-Hasen vor neue Herausforderungen stellen.

digung über eine Tastatur, wie sie später folgen wird, wirklich noch zeitgemäß oder sollte nicht doch lieber ein Headset inklusive Mikrofon wie bei Xbox Live beiliegen? Das größte Manko aber liegt momentan eindeutig in der Anzahl der verfügbaren Spiele. Nintendo möchte mit nur einem Titel den Online-Markt erobern. So genial *Phantasy Star Online: Episode I & II* auch ist: Das ist zu wenig. Bisher ist kein weiterer onlinefähiger Titel angekündigt. Die Gerüchte halten sich allerdings hartnäckig, dass *Mario Kart* für den GameCube eine Online-Unterstützung bieten wird. Auch wird man davon ausgehen können, dass zukünftige Sega-Sports-Titel onlinefähig sein werden. Allerdings wird noch mindestens ein halbes Jahr vergehen, bis Modem- und Breitbandbesitzer neues Online-Futter für ihren GameCube erhalten werden. Wir halten euch auf dem Laufenden.

FABIAN SLUGA

**INFO** **DIE MEINUNG DER FACHLEUTE**

# Das sagen die Hersteller

**Wir haben einige Hersteller nach ihrer Meinung zu Online-Spielen auf dem GC befragt.**

**Frank Matzke,**
**Marketingdirektor Vivendi Universal Deutschland**
Nintendos Position zum Thema „online" ist eindeutig: sie liefern die notwendige Hardware (Modem bzw. Breitbandadapter) und der jeweilige Publisher erledigt den Rest. Im PC-Bereich haben wir in den letzten Jahren viel Erfahrung sammeln können und stellen derzeit mit dem Battle.net zweifelsohne die wohl erfolgreichste Multiplayer-Plattform im Internet. Keine Frage also: Wir sind für die Onlinezukunft gerüstet – und auch wenn wir bis dato keinerlei onlinefähige Titel bestätigt haben, sind unsere Studios schon eifrig am Entwickeln!

**Wolfgang Ebert**
**European PR Manager, Konami of Europe**

Alle Konsolenanbieter sind derzeit noch in der Startphase ihrer Onlineangebote. Konami beobachtet sehr genau, was sich in diesem Bereich für Möglichkeiten bieten. Gerade die Verfügbarkeit, eine einfache Benutzerführung und eventuell anfallende Kosten für den Spieler sind maßgebliche Entscheidungsträger. Zum heutigen Zeitpunkt kann ich noch keine Produkte ankündigen, jedoch ist bei unseren Entwicklerteams in Japan das Thema Online präsent und wird ausführlich diskutiert. Ich persönlich denke, dass Online-Spiele zunächst ein neues Genre darstellen, jedoch keine Singleplayer-Games dadurch verdrängt werden.

**Peter Weiß**
**PR Manager/Producer, Acclaim**

Dass Nintendo in Deutschland bereits am 7. März – also noch vor Sony und Microsoft – ins Online-Zeitalter startet, ist vonseiten der Publisher auf jeden Fall zu begrüßen. Ob die entsprechende Software zu diesem Zeitpunkt aber verfügbar sein wird, bleibt noch abzuwarten. Acclaim selbst hat bisher noch keinen GameCube-Titel mit Online-Funktionen angekündigt. Sobald die Zeit dafür aber reif ist, werden wir selbstverständlich auch Nintendos Zauberwürfel mit entsprechender Software versorgen.

**Udo Lewalter**
**PR Manager EA SPORTS, Electronic Arts**
Online-Gaming ist mit Sicherheit einer der Bereiche des virtuellen Entertainments, der in der Zukunft eine immer größere Bedeutung erlangen wird; dies gilt auch und vor allem für die Konsolenwelt. Wir werden natürlich auch diesen Bereich mit qualitativ hochwertigster Software unterstützen. Welche unserer Titel die Online-Funktion unterstützen werden, präsentieren wir der Öffentlichkeit auf der E3-Messe in Los Angeles.

**Bernd Reinartz**
**PR Manager, ACTIVISION Deutschland**
Natürlich begrüßt ACTIVISION die Online-Fähigkeit des Nintendo GameCube. Wir sehen die Online-Fähigkeit nicht als großes Merkmal an, sondern als einen zusätzlichen Service für den Spieler. ACTIVISION wird künftig die Online-Fähigkeit unterstützen, wie wir das zum Beispiel auch für die PlayStation 2 gemacht haben. So war *Tony Hawk's Pro Skater 3* damals auch eines der ersten Spiele, die die Online-Fähigkeit unterstützt haben.

**Christian Walter**
**PR Manager, THQ Entertainment GmbH**
THQ steht den Online-Plänen von Nintendo aufgeschlossen gegenüber. Wir sind davon überzeugt, dass Nintendo mit dem Startschuss Anfang März das richtige Signal für die Zukunft setzt, da durch die Möglichkeiten des Online-Gaming eine deutliche Ausweitung des Spielerlebnisses für den User erreicht wird. Welches der drei konkurrierenden Konsolensysteme sich mit seinen Online-Fähigkeiten beim Spieler durchsetzen wird, hängt im Wesentlichen von der technischen Umsetzung und den kommenden Spielentwicklungen ab. THQ hat bereits mit der erfolgreichen Online-Demo von *MotoGP* für das Microsoft-Videospielsystem eine Vorreiterrolle im Bereich Online-Gaming übernommen. Über Planungen künftiger Spielumsetzungen für den GameCube mit Online-Fähigkeit können wir zum jetzigen Zeitpunkt leider noch nichts verraten.

## Die Überraschung ist perfekt. Nintendo geht **als erster Konsolenhersteller** hierzulande online!

**N-ZONE: Wie hoch wird die monatliche/jährliche Gebühr für den Online-Service sein?**
**Bernd Berheide:** Zu diesem Zeitpunkt können wir noch keinen konkreten Betrag nennen.

**N-ZONE: Ist eine Kreditkarte zur Anmeldung erforderlich?**
**Bernd Berheide:** Ja. Um die so genannte „Hunter's Licence" zu erwerben, braucht der Spieler eine Kreditkarte.

**N-ZONE: Welche besonderen Online-Features wird *Phantasy Star Online* enthalten?**
**Bernd Berheide:** Gegenüber der DC-Version sind viele neue Features implementiert worden. Neben neuen Abenteuern, Gegenständen und riesigen und stärkeren Monstern kann man nun auch mit einem Freund gemeinsam von einem GameCube aus im Splitscreen-Modus online auf Monsterjagd gehen.

**N-ZONE: Wurden die in der japanischen Version aufgetretenen Bugs ausgemerzt?**
**Bernd Berheide:** Allerdings. Das so genannte „Dumpen", also die theoretisch unendliche Vervielfachung von Gegenständen, ist nicht mehr möglich.

**N-ZONE: Wie sehen die weiteren Onlinepläne von Infogrames nach *Phantasy Star Online* aus?**
**Bernd Berheide**: Im Augenblick haben wir mit SEGAs *Phantasy Star Online* das heißeste Eisen im Bezug auf Online-Gaming im Feuer. Wir sind zuversichtlich, dass weitere Online-Titel entweder von SEGA oder unter einem eigenen Label für den GameCube erscheinen werden. Konkrete Titel werden wir rechtzeitig ankündigen.

**N-ZONE: Warum unterstützen *NHL 2K3, NFL 2K3* und *NBA 2K3* nicht auch das Onlinemodell des GameCube?**
**Bernd Berheide**: Zur Zeit der Entwicklung konnte die Online-Fähigkeit noch nicht abgesehen werden. *NHL 2K3* für die PlayStation 2 wird ebenfalls kein Online-Feature haben.

**N-ZONE: Wie verlief die Zusammenarbeit mit Nintendo bezüglich des Aufbaus des Onlinemodells?**
**Bernd Berheide**: Da *Phantasy Star Online* das zentrale Produkt zum Start des GC-Online-Angebots ist, ist die Zusammenarbeit entsprechend eng und kooperativ verlaufen.

**N-ZONE: Wie beurteilen Sie die Chancen von Nintendo gegen Microsoft und Sony im Onlinebereich?**
**Bernd Berheide**: Die Frage ist eher, ob sich Online-Gaming auf dem GC durchsetzt. Und das ist eine Frage der Software, die für solche Services angeboten wird. Auch der Erfolg von Xbox Live hängt stark von der angebotenen Software ab. Wenn für den GC weitere Online-Titel von der Qualität eines *Phantasy Star Online* erscheinen, sollte Online-Gaming auf dem GC sehr stark werden.

**BERND BERHEIDE, Presse Manager Infogrames Deutschland. Er stand uns Rede und Antwort.**

NEU Die Strand-Levels gab es in der Dreamcast-Version noch nicht.

ZAUBERHAFT Die Magier wenden gerne übernatürliche Kräfte an.

Wir stellen euch das **erste onlinefähige Spiel** für den GameCube näher vor.

# Phantasy Star Online: Episode I & II

**BESONDERHEITEN**
**Es gibt einige neue Charakterklassen, die es auf dem Dreamcast noch nicht gab..**

Die Handlung von *Phantasy Star Online: Episode I & II* findet weitab von der Erde auf dem Planeten Ragol statt. Auf der Suche nach einem neuen bewohnbaren Planeten wurde Ragol entdeckt. Das Kolonialisierungsschiff Pioneer 1 wurde sofort entsandt, um den neuen Planeten zu besiedeln. Sieben Jahre später reist die Pioneer 2 nach Ragol. Doch kurz vor der Landung reißt der Kontakt zur Kolonie ab und eine gigantische Explosion erschüttert den gesamten Planeten. Jetzt ist es die Aufgabe des Spielers, auf der Planetenoberfläche herauszufinden, was passiert ist. Die Reise führt euch durch Wälder, Höhlen, Minen, Ruinen sowie über Strände und Berge. In bester Hack&Slay-Tradition schlagt ihr euch gegen unzählige Monster durch die Levels. Besiegte Monster hinterlassen nicht nur Waffen und andere praktische Ausrüstungsgegenstände, sondern bringen auch in typischer RPG-Manier Erfahrungspunkte. Zu Beginn des Spiels könnt ihr euch für eine von drei Rassen entscheiden: Human, Newman und Android. Diese sind wiederum jeweils in Hunter, Rangers und Force unterteilt. Während die Hunter stark im Nahkampf sind und gut mit Hieb- und Stichwaffen umgehen können, greifen die Ranger lieber aus der Distanz mit Fernwaffen an. Force-Charaktere nutzen bevorzugt übernatürliche Kräfte. Seinen großen Reiz bezieht *Phantasy Star Online Episode I & II* aus dem Mehrspielermodus. Hier kann man entweder mit einem Freund im Splitscreen oder aber online im Team gegen die Monster antreten. Der taktische Einsatz von Nah- und Fernwaffen ist genauso Pflicht wie eine Kommunikation unter den Mitspielern. Wer keinen Online-Zugang hat, kann *Phantasy Star Online: Episode I & II* übrigens auch offline spielen. Die japanische Version von *Phantasy Star Online* konnten wir bereits ausführlich zocken, in der nächsten N-ZONE erfahrt ihr dann in unserem ausführlichen PAL-Test alles über den Titel!

FABIAN SLUGA

**VORSCHAU**
**PHANTASY STAR ONLINE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rollenspiel |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | 25 Blöcke |
| Umfang: | 8 Welten |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.sonicteam.com |
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 7. März |

EINSCHÄTZUNG
**SEHR GUT**

„Geniales Rollenspiel, das im kommunikativen **Mehrspielermodus** zur absoluten Höchstform aufläuft."

FERNKAMPF Diesem Monster heizt ihr mit einer Pistole mächtig ein.

TEAMWORK Im Zweispielermodus kann man sowohl online als auch offline daddeln.

# Gewinnspiel

In Zusammenarbeit mit Nintendo und Infogrames **verlosen wir passend zum Online-Start** folgende Preise:

## Hauptpreis:

1 x Nintendo GameCube (schwarz)
1 x Broadband-Adapter
1 x Phantasy Star Online
1 x WaveBird Controller
1 x Memory Card 251

## 2.-6. Preis:

5x Modem und Phantasy Star Online

**Um zu den Gewinnern zu zählen, müsst ihr einfach die Antwort auf folgende Frage wissen:**

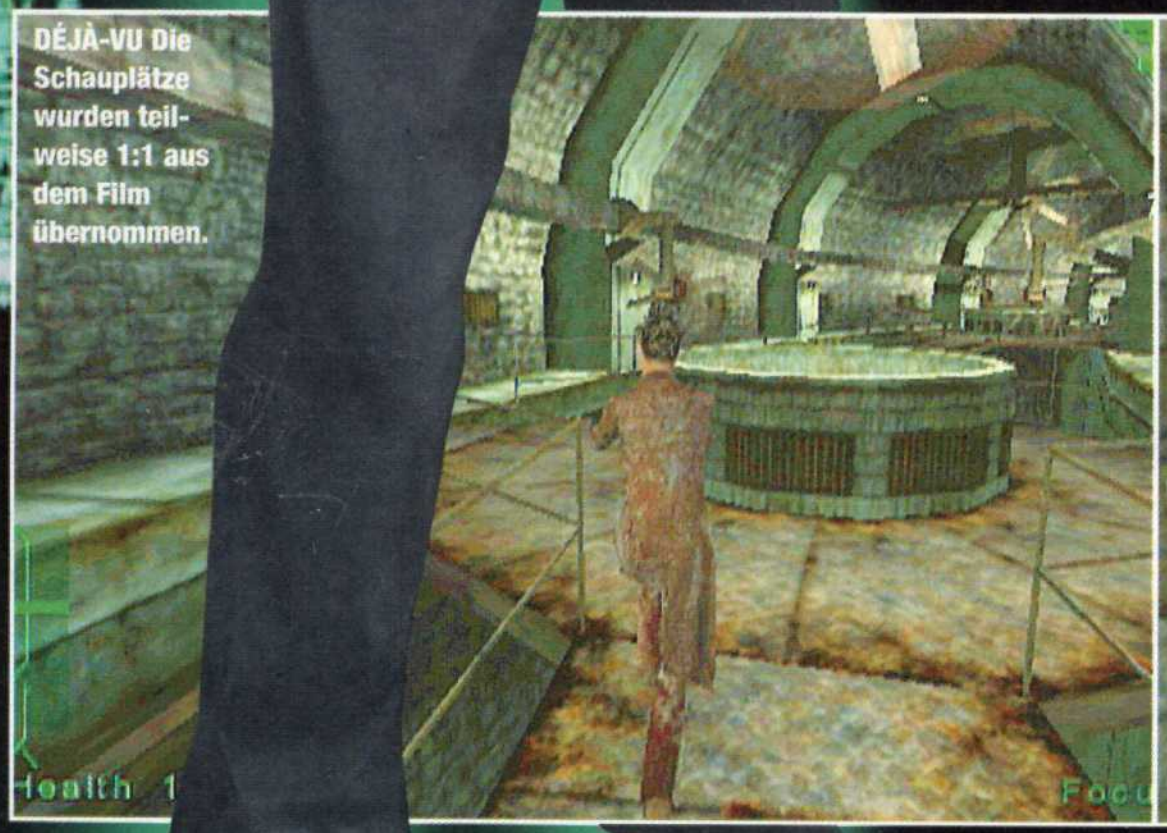
## AB WANN KÖNNT IHR MIT DEM GAMECUBE ONLINE GEHEN?

Schreibt uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: **Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Online, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.** Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 19. März 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Nintendo, Infogrames und der Computec Media AG sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

# Enter

## Was ist die Matrix? Shiny Entertainment gibt euch die Möglichkeit, das selbst herauszufinden.

Als der Film 1999 in die Kinos kam, schlug er ein wie eine Bombe. Innovative visuelle Effekte, kombiniert mit furiosen Kung-Fu-Fighting-Sequenzen, waren der Schlüssel zum Erfolg – den der Film wahrlich hatte, wie die zahlreichen Preise beweisen. Sage und schreibe vier Oscars, zwei British Academy Awards und noch einige andere konnten die Wachowski-Brüder für ihr Science-Fiction/Action-Spektakel einheimsen. Bekannt geworden sind Andy und Larry Wachowski eigentlich 1995 durch ihr Drehbuch zu dem Streifen *Assassins* mit Antonio Banderas und Sylvester Stallone. Ein Jahr später konnten sie durch den Film *Bound – Gefesselt* erneut überzeugen. Bei diesem Film, der den endgültigen Durchbruch der Brüder bedeutete, führten sie nicht nur Regie und waren die ausführenden Produzenten, sondern schrieben auch noch das Drehbuch dazu. Zwei Jahre später folgte dann *Matrix*, der den absoluten bisherigen Höhepunkt in der Karriere der beiden aus Chicago stammenden Brüder darstellte. Doch anstatt sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen, weiteten Andy und Larry das *Matrix*-Universum weiter aus. Neben zwei Fortsetzungen, einigen Comics (siehe Extrakasten) und einer neunteiligen



**DÉJÀ-VU** Die Schauplätze wurden teilweise 1:1 aus dem Film übernommen.

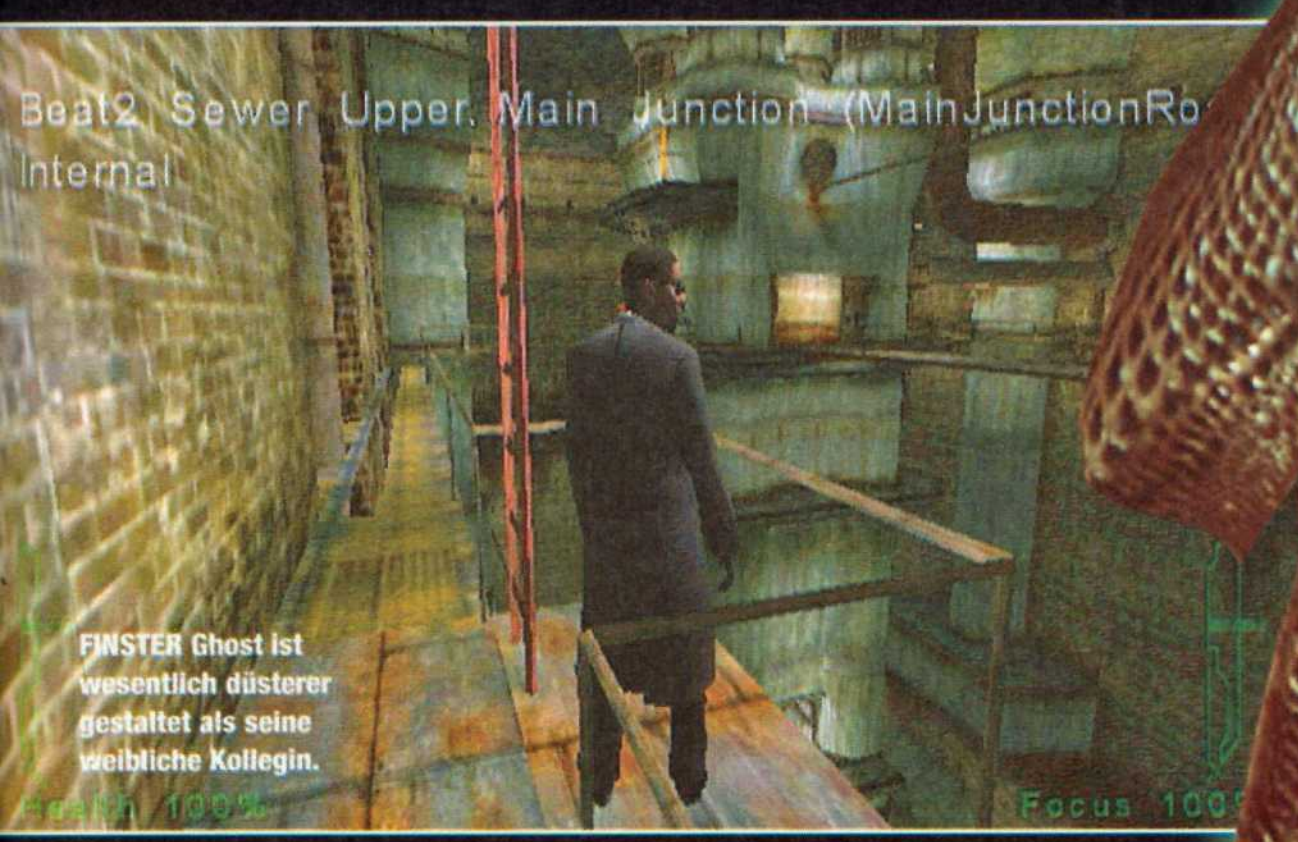
**KOMBINATION** Im Kampfgetümmel wird auch mal zusätzlich die Waffe gezückt.

# the Matrix

Anime-Reihe (siehe Extrakasten) verfassten sie auch ein Drehbuch für ein Videospiel. *Enter the Matrix* heißt es und wird von Shiny Entertainment unter der Leitung von Infogrames entwickelt. David Perry, seines Zeichens Präsident von Shiny, und seine Mannen können bisher auf eine Menge Titel zurückblicken. Die bekanntesten dürften wohl *Earthworm Jim* und *MDK* sein. Tolles Leveldesign, eine einwandfreie Spielbarkeit und der ungeschlagene Humor der Titel waren der Grund für den Erfolg. Aber auch der PC wurde von Shiny mit hochkarätigen Titeln wie *Messiah* und *Sacrifice* versorgt. Wie man sehen kann, mangelt es den Entwicklern auf keinen Fall an Erfahrung, was das Produzieren von guten und erfolgreichen Spielen angeht.

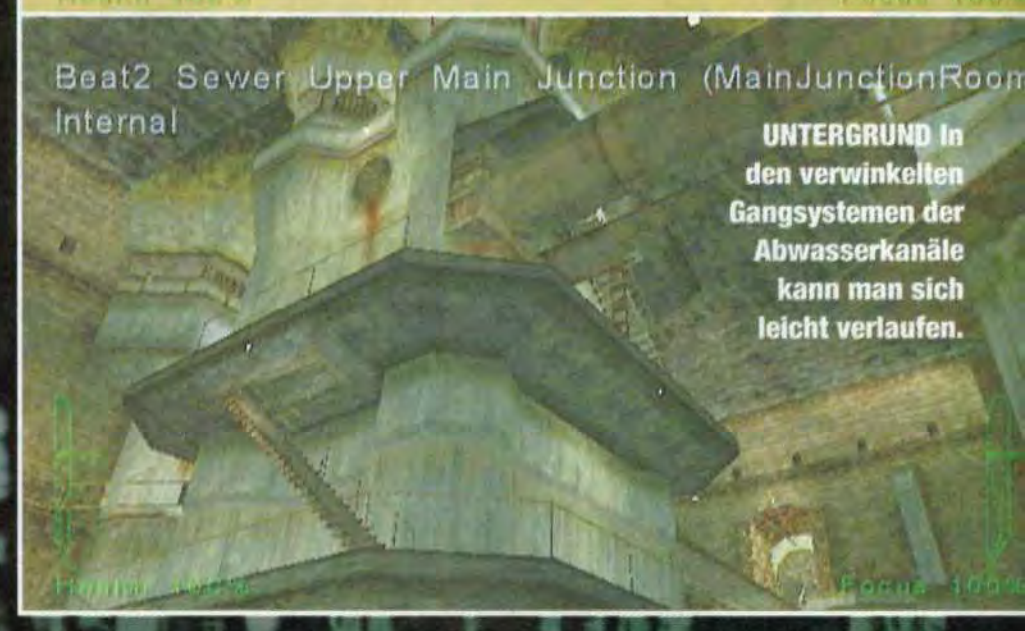
## SPIELEN MIT STIL

Die Geschichte von *Enter the Matrix* wird sich parallel zu den Ereignissen des zweiten Kinofilms (*Matrix Reloaded*) abspielen. Um der Sache etwas mehr Würze zu verleihen, entschied man sich dazu, die beiden Handlungsstränge zu kreuzen. Das bedeutet im Klartext: Die Ereignisse des Spiels greifen bei denen des Filmes ein und umgekehrt. Will man also sämtliche Zusammenhänge des Spiels verstehen, muss man dazu auch den Film sehen und umgekehrt. Weitere Einzelheiten über die Hintergrundstory ließen sich leider nicht in Erfahrung bringen. Zu Beginn des Spieles stehen euch zwei Charaktere zur Verfügung: Niobe und Ghost. Niobe übernimmt dabei die Rolle der Fahrzeugspezialistin, während Ghost ein Meister im Umgang mit Waffen aller Art ist. Grundsätzlich entscheidet man sich zu Beginn für einen der Charaktere und bestreitet mit ihm das gesamte Spiel. Das Leveldesign soll dabei den Fähigkeiten der Hauptfigur entsprechend angepasst sein. Ab und an kommt es allerdings vor, dass die Fähigkeiten des anderen benötigt werden. In solchen Situationen erfährt man dann auch tatkräftige Unterstützung durch den Partner, ohne ihn dabei aber aktiv steuern zu können. Weiterhin unterstützt euch Sparks in der Rolle des Operators und versorgt euch vor und während der Missionen mit überlebenswichtigen Informationen. Neben den genannten Figuren sollen auch bereits bekannte Charaktere im Spiel vorkommen, wie zum Beispiel Neo oder Trinity. Das Spiel wird im Action-Adventure-Genre angesiedelt sein und bietet eine Mischung aus Erkunden,




**FINSTER** Ghost ist wesentlich düsterer gestaltet als seine weibliche Kollegin.

**AKROBATIK Kommt man in eine Konfliktsituation, kann man auf reichhaltige Schlag- und Trittkombinationen zurückgreifen.**




**UNTERGRUND In den verwinkelten Gangsystemen der Abwasserkanäle kann man sich leicht verlaufen.**

INFO ANIME

# Anime-Fans aufgepasst!

**Der Hype um Neo und Co. macht sogar vor den japanischen Zeichentrickfilmchen, Animes genannt, nicht Halt.**

Bisher wurde das Leben in der Matrix aus verschiedenen Blickwinkeln erzählt. Doch wie kam es eigentlich dazu, dass die Maschinen solch eine verheerende Entwicklung durchmachen konnten. Diese Frage und noch einige andere werden in *The Animatrix* geklärt. Joel Silver, Produzent des gesamten *Matrix*-Produktes, verpflichtete dazu namhafte japanische Animekünstler, um eine Serie von kurzen Filmchen entstehen zu lassen. Geplant sind insgesamt neun Episoden. Für dieses Projekt konnten unter anderem Mahiro Maeda (*Blue Submarine No. 6*), Yoshiaki Kawajiri (*Ninja Scroll*), Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop: Knocking on Heaven's Door*) und Takeshi Koike gewonnen werden. Die finale Episode (*The Final Flight of the Osiris*) entsteht unter der Leitung von Square USA und wird, ähnlich wie *Final Fantasy: Die Mächte in dir*, komplett gerendert sein. Die Wachowski-Brüder ließen es sich natürlich nicht nehmen, selbst die Geschichte für die eine oder andere Folge zu schreiben. Im Februar soll die erste Episode veröffentlicht werden. Außerdem ist eine DVD geplant, auf der sich alle Teile befinden. In der folgenden Auflistung findet ihr die Titel sowie die Autoren und Regisseure aller Episoden. Nähere Informationen findet ihr unter http://whatisthematrix.warnerbros.com.

**#1 THE SECOND RENAISSANCE PART ONE**

**Autor:** Andy und Larry Wachowski
**Regie:** Mahiro Maeda

**#2 THE SECOND RENAISSANCE PART TWO**

**Autor:** Andy und Larry Wachowski
**Regie:** Mahiro Maeda

**#3 PROGRAM**

**Autor und Regie:**
Yoshiaki Kawajiri

**#4 KID'S STORY**

**Autor:** Andy und Larry Wachowski
**Regie:** Shinichiro Watanabe

**#5 WORLD RECORD**

**Autor:** Yoshiaki Kawajiri
**Regie:** Takeshi Koike

**#6 BEYOND**

**Autor und Regie:**
Koji Morimoto

**#7 MATRICULATED**

**Autor und Regie:**
Peter Chung

**#8 DETECTIVE STORY**

**Autor und Regie:**
Shinichiro Watanabe

**#9 THE FINAL FLIGHT OF THE OSIRIS**

**Autor:** Andy und Larry Wachowski
**Regie:** Andy Jones

Kämpfen, Ballern, Fahren, Fliegen und – als besonderes Schmankerl – Hacking. Umfangreiche Eindrücke konnten bisher nur vom Kampfsystem gewonnen werden. In der Rolle von Niobe war es uns möglich, Horden von Gegnern zu vermöbeln oder mit Waffengewalt zur Aufgabe zu zwingen. Da die Schauspieler im Film unter Einsatz von umfassenden Kampfsportfähigkeiten diverse Konflikte lösen können, wurde dies als zentrales Element übernommen.

## LASST DIE FÄUSTE FLIEGEN

Auf diese Weise kann man es gleichzeitig mit mehreren Gegnern aufnehmen. Die Kampfsportfähigkeiten lassen sich außerdem mit zunehmendem Fortschreiten immer weiter ausbauen. Besonders gut gelungen ist dabei die tolle Inszenierung. In Kombination mit der Bullet-Time-Funktion, welche der Figur superschnelle Bewegungen erlaubt, kann man so die Gegner nach einer geschickten Combo mit einem finalen Schlag meterweit durch die Luft schleudern. Verlässt man sich hingegen auf die bleihaltigen Argumente, lassen sich mit dieser Funktion abstrakte Bewegungen und Sprünge durchführen, wie zum Beispiel der Radschlag auf einer Hand, während man aus allen Rohren feuert. Dieser entscheidende Vorteil sollte so exzessiv wie möglich genutzt werden. Nicht etwa, um gut auszusehen, denn

INTERVIEW MIT DAVID PERRY

# Wahrheit oder Plicht?

**Während der Präsentation seines neuen Machwerks hatten wir die Gelegenheit, David Perry ein paar Fragen zu stellen. Lest im Folgenden, was wir aus ihm herausbekommen haben.**

**N-ZONE: Die Geschichte des Spiels läuft ja parallel zu der des Films. Wie wird sich das mit dem Ende verhalten?**
**David Perry:** Die Schlusssequenz wird nicht am gleichen Ort passieren. Wenn beide Geschichten zu einem Ende kommen, wird das zur gleichen Zeit passieren, aber an einem anderen Ort und in einer anderen Situation.

**N-ZONE: Wird die Musik für das Spiel komplett aus dem Film entnommen oder werden hierfür eigene Stücke produziert?**
**David Perry:** Nun ja, wir werden eine Kombination aus beidem verwenden. Wir arbeiten mit den Leuten zusammen, die für die Filmmusik verantwortlich sind. Allgemein haben wir alle möglichen Quellen genutzt, um eine geeignete Musikuntermalung für das Spiel zu erschaffen.

**N-ZONE: Wie werden die Gewichtungen der verschiedenen Spielelemente verteilt sein? Zum Beispiel die Balance zwischen Fahrsequenzen und Kampfszenen?**
**David Perry:** Das Fahren wird in mehreren verschiedenen Varianten benutzt. Normalerweise befinden sich Niobe und Ghost in ein und demselben Auto. In bestimmten Situationen sind die beiden allerdings so weit voneinander entfernt, dass dies nicht möglich sein wird. Dann sieht sich Ghost gezwungen, sich ebenfalls hinters Steuer zu setzen.

**N-ZONE: Wird das Spiel in Missionen unterteilt sein? Wurden auch Rätsel mit eingebaut oder wird das Spiel rein auf Action bezogen sein?**
**David Perry:** Ja, es wird sehr missionsbezogen sein und es gibt klare Anweisungen. Die Aufgaben können sich den Situationen entsprechend ändern. Sie erfahren dabei aber die ganze Zeit von Ihrem Operator Unterstützung.

**LASS KRACHEN** Das Benutzen von Feuerwaffen wird besonders exzessiv zelebriert.

**NEUE WEGE GEHEN** Besonders cool sehen die Spezialbewegungen aus.

INFO COMIC

## Medienübergreifend

**Neben dem Film existieren auch noch einige Comics, die die beklemmende Stimmung und gleichermaßen die Action des Matrix-Universums widerspiegeln.**

Die illustrierten Geschichten werden nicht im Handel erhältlich sein, sondern befinden sich auf der offiziellen Internetseite http://whatisthematrix.warnerbros.com. Hier werden alle bisher veröffentlichten Comics zum kostenlosen (!) Schmökern angeboten. Dass dies nicht nur eine Gelegenheit war, um die Werbetrommel zu rühren, beweisen der Aufwand und die Qualität der Comics. Unterteilt sind die Werke in drei Serien, wobei jede Geschichte für sich alleine steht. Erhebliche Unterschiede bestehen ebenfalls im Zeichenstil. Hier wurde den Autoren und Zeichnern jede Freiheit gelassen, die sie brauchten. Unter anderem finden sich hier Beiträge von Neil Gaiman (*Sandman*), Poppy Z. Brite (*Lost Souls*), Bill Sienklewicz (*Electra: Assassin*), oder Paul Chadwick (*Concrete*). Viel Spaß beim Schmökern!

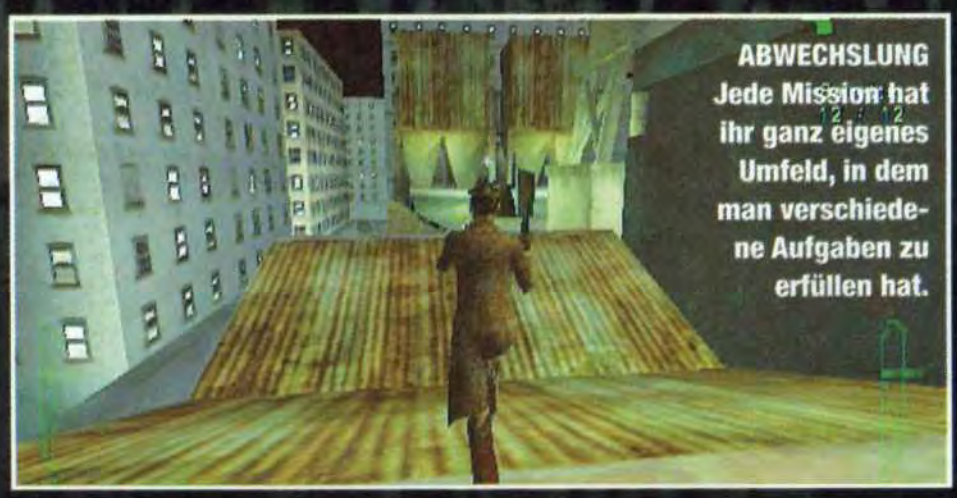
GREG RUTH

das tut man auf jeden Fall, sondern um zum Beispiel tiefe Schluchten mit einem Riesensatz zu überwinden.

### ZUR NÄCHSTEN TELEFONZELLE, BITTE!

Die Fahrzeugszenen nehmen ungefähr ein Viertel des gesamten Spielumfanges ein. Dabei werden sie hauptsächlich eingesetzt, um sich von Punkt A nach Punkt B zu bewegen. Bevor man sich hinters Steuer begibt, kann man sich für eine der Hauptfiguren entscheiden. Entweder man übernimmt als Niobe die Kontrolle des Wagens oder man hält in der Rolle von Ghost unter Waffeneinsatz sämtliche Störfaktoren fern. Auf jeden Fall konnten diese Sequenzen grafisch nicht mit den spielbaren Teilen mithalten. Die Charaktere wurden 1:1 aus dem Film umgesetzt. Dazu wurden die Bewegungen der Schauspieler sehr aufwendig per Motion-Capture-Verfahren eingefangen. Über die grafische Darstellung des eigentlichen Spiels lässt sich noch sehr wenig sagen, da alle spielbaren Szenen in einem eigens für die Präsentation kreierten Level stattfanden. Auf jeden Fall versprüht das Spiel denselben Charme wie das Zelluloid-Vorbild, wobei dem Spiel noch einige Verbesserungen gut zu Gesicht stehen würden.

UDO CRNJAK



**ABWECHSLUNG** Jede Mission hat ihr ganz eigenes Umfeld, in dem man verschiedene Aufgaben zu erfüllen hat.

**VORSCHAU**

**ENTER THE MATRIX**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 Spieler |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | Nicht bekannt |
| Sprache: | Nicht bekannt |

Internet: http://whatisthematrix.warnerbros.com

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| Infogrames | 15. Mai |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„Vielversprechende Ansätze machen Lust auf mehr und lassen auf eine **gute Filmumsetzung** hoffen."

**N-ZONE: Wie ausgereift wird die KI im Spiel sein? Werden die Verhaltensmuster der Gegner vorgegeben sein oder hängt deren Verhalten von dem der Hauptfigur ab?**

**David Perry:** Die Gegner sind in der Lage, zu hören und zu sehen. Natürlich ist deren Verhalten zum Teil vorgegeben, da wir vermeiden wollten, dass sie dämliche Sachen tun. Wenn Sie allerdings entdeckt werden, fangen sie an, intelligent zu agieren.

**N-ZONE: Das Kampfsystem soll recht ausgefeilt sein. Hängen die verschiedenen Moves von der Richtung ab, in die man während der Attacke drückt?**

**David Perry:** Ich wurde schon oft gefragt, wie das Kämpfen eigentlich funktioniert. Es gibt zwei Möglichkeiten: Wenn Sie ein unerfahrener Spieler sind, wird es zu einem planlosen Knöpfchengedrücke und das Geschehen sieht immer noch gut aus. Auf der anderen Seite ist das Kampfsystem recht komplex und es wurde darauf geachtet, jeden Move zu jeder Zeit ausführen zu können. Dabei hängen die Schläge und Tritte davon ab, ob eine Wand in der Nähe ist, an der man sich abstoßen kann, ob mehrere Gegner vorhanden sind oder welchen Abstand sie zueinander bzw. zu der Hauptfigur haben.

**N-ZONE: Wieviel Zeit wird man ungefähr benötigen, um *Enter the Matrix* komplett durchzuspielen?**

**David Perry:** Ich würde sagen, es dauert etwa 15 Stunden, um das Spiel mit einem Charakter durchzuspielen. Wenn Sie die Steuerung gut beherrschen und geschickt vorgehen, können Sie es auch innerhalb von zehn Stunden schaffen.

**N-ZONE: Vielen Dank für das Gespräch!**

**MASTERMIND** David Perry (35) ist Präsident von Shiny Entertainment.

# Def Jam Vendetta

**Respect my style** you fucking rebel or die! Die Welt des Hip-Hops betritt den Ring.

EA Sports Big bringt in Kooperation mit Def Jam Records ein knallhartes Beat 'em Up auf den Markt. Die Entwicklerteams AKI Corporation (*WWF*-Serie auf dem N64) und EA Canada zeichnen für *Def Jam Vendetta* verantwortlich. Tretet dem Hardcore-Fight-Club bei und zeigt den Legenden der Stadt, dass ihr den Titel des ultimativen Kämpfers verdient habt! Mehr als 45 Charaktere, darunter 12 Def-Jam-Künstler wie beispielsweise Method Man, Ghostface, Capone, Killah, Keith Murray, DMX oder sogar der berühmte Funkmaster Flex werden versuchen, euch auf die Bretter zu schicken.

## SPASSIGE KLOPPEREI

Natürlich handelt es sich hierbei um keine bitterernste Wrestling-Simulation. Das Regelwerk beschränkt sich auf ein Minimum. Von Runde zu Runde gilt es sich nach oben zu kämpfen. Jeder Sieg beschert euch nicht nur eine Menge Moos und damit auch zusätzliche Requisiten, sondern vor allem mehr Respekt. Mindestens zehn verschiedene Hip-Hop-Kampfarenen, beispielsweise DMX's Junkyard oder Scarface's Speakeasy, werden geboten sein. Im Schaukampf-Modus könnt Ihr eure Fähigkeiten und euren Siegeswillen testen, um anschließend im

INFO DEF JAM RECORDS

## We are Hip-Hop

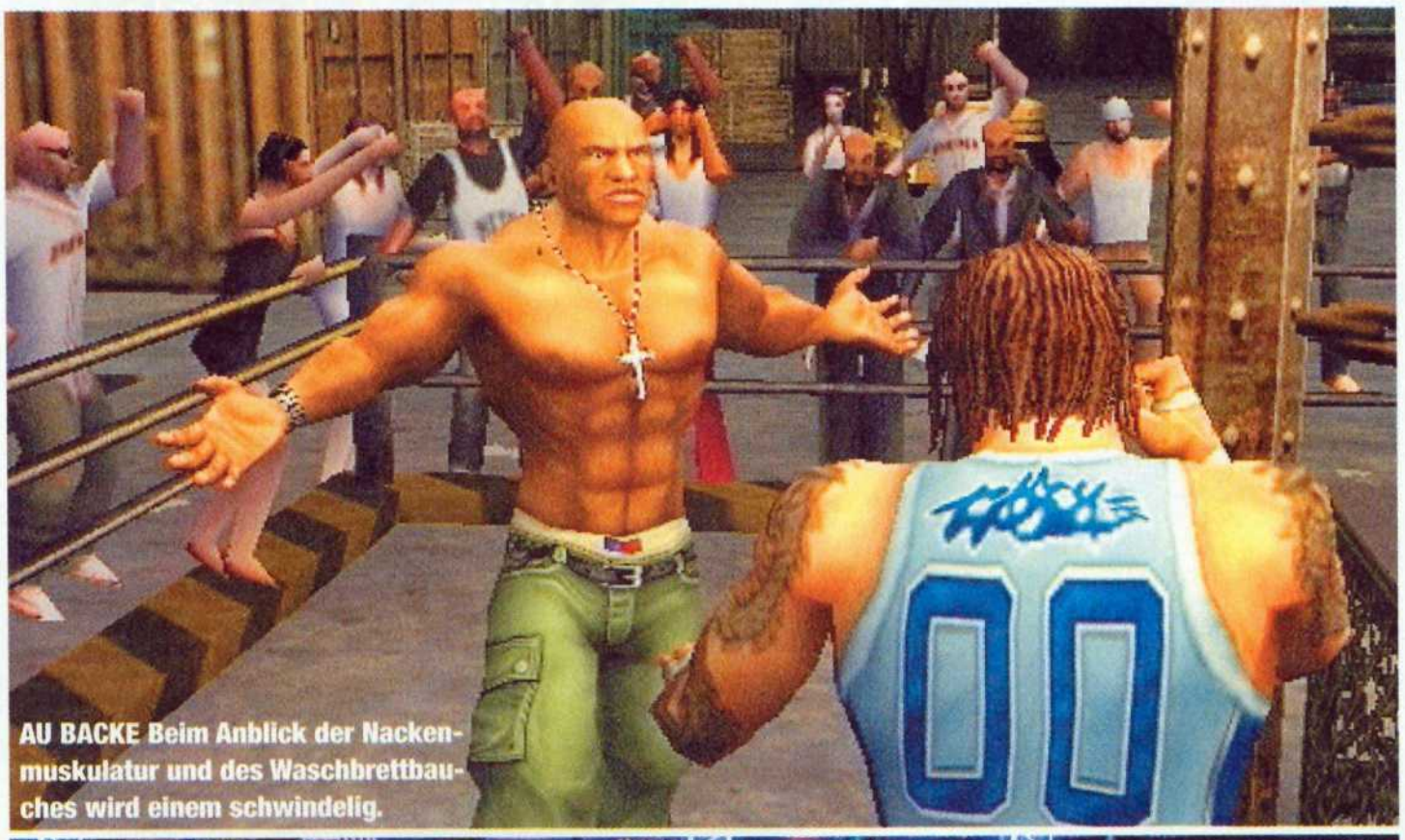
Das weltberühmte Def-Jam-Label wurde 1984 von Russel Simon und Rick Rubin gegründet. Die beiden hatten das Ziel, den wahren Wert der Musik von der Straße zu vermitteln. Bereits sechs Monate nach der Entstehung unterschrieb Def Jam einen Vertrag mit dem Riesen Sony, der zu dieser Zeit noch den Namen CBS trug. Die erste unter diesem Label erschienene Single war von LL Cool J und verkaufte sich innerhalb kürzester Zeit 100.000 Mal. Die wohl bekanntesten Rapper und Bands von Def Jam waren damals außerdem noch Run DMC, Beastie Boys und Public Enemy. Wer noch mehr über Def Jam erfahren will, kann sich unter www.defjam.de schlau machen. Auch weltweite News aus der Hip-Hop-Szene könnt ihr dort erfahren. Massig angesagte Szene-Dates sind ebenfalls dort zu finden. Wenn ihr euch für Konzerttermine, Release-Daten oder Special Events interessiert, schaut doch mal rein.

Story-Modus gegen eine Vielzahl unterschiedlichster Charaktere anzutreten. Beim ultimativen Showdown gilt es dann auch noch den mächtigen D-Mob zu bezwingen. Auch einen Überlebens-Modus könnt ihr absolvieren, bei dem ihr euch gegen den Rest der Rap-Bande durchsetzen müsst.

## MASSIG SPECIAL MOVES

Die Stars können in vier verschiedenen Matcharten vermöbelt werden. Entweder kämpft ihr Auge in Auge gegen einen CPU-Gegner oder einen Freund oder ihr tretet im Zwei-Mann-Team gegen die coolen Hip-Hopper an. Auch zu viert könnt Ihr euch – jeder gegen jeden – gnadenlos die Fresse polieren. Im Handicap-Match haben Hartgesottene die Möglichkeit, im Alleingang gegen zwei Gegner gleichzeitig anzutreten. Dabei werden auch ständig gegnerspezifische Beleidigungen ausgetauscht. Soundtechnisch wird das Ganze unter anderem von Dane-Tracks, bekannt von *The Matrix*, begleitet. Mehr als 1.500 Bewegungen, einschließlich mehr oder weniger erlaubter Techniken und Schläge wie Würgegriffe, Kniestöße, Ellbogen- oder Kampfkunst-Schläge verspricht EA Sports Big den Spielern. Da Electronic Arts uns bis zum Redaktionsschluss leider noch keine GameCube-Bilder zur Verfügung stellen konnte, mussten wir auf PS2-Screenshots zurückgreifen.

KERSTIN SPRINGER



**VORSCHAU**

**DEF JAM VENDETTA**

| | |
|---|---|
| Genre: | Beat 'em Up |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 3 Spielmodi |
| Sprache: | Englisch |

Internet: **www.electronicarts.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **AKI / EA Big** | **25. April** |

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„Kampflustige, ultra **megacoole Hip-Hopper** lassen auf einen extrem unterhaltsamen Prügelspaß hoffen."

AQUA-RACE Die Unterwasserstrecken sehen spektakulär aus.

INTERAKTIV Die Strecken bieten Schmutz und zerstörbare Objekte.

**INFO DIE WAFFENSYSTEME**

## Power-up

**Die Waffensysteme spielten seit jeher eine große Rolle in der Extreme-G-Serie.**

In *XGRA* wird den Waffen eine größere Bedeutung zukommen als zuvor. Sie sollen wesentlich strategischer eingesetzt werden können und nicht nur eine ineffektive Dreingabe im Geschwindigkeits-Overkill darstellen. Wie bei den Vorgängern könnt ihr Minen abwerfen, über EMP-Systeme die Elektronik der Gegner lahm legen und mittels Raketen die anderen Fahrer zur Weißglut treiben. Auf Knopfdruck könnt ihr zudem einen Boost aktivieren, der dafür sorgen soll, dass die Konkurrenz allerhöchstens eure Auspuffrohre zu sehen bekommt.

# XGRA

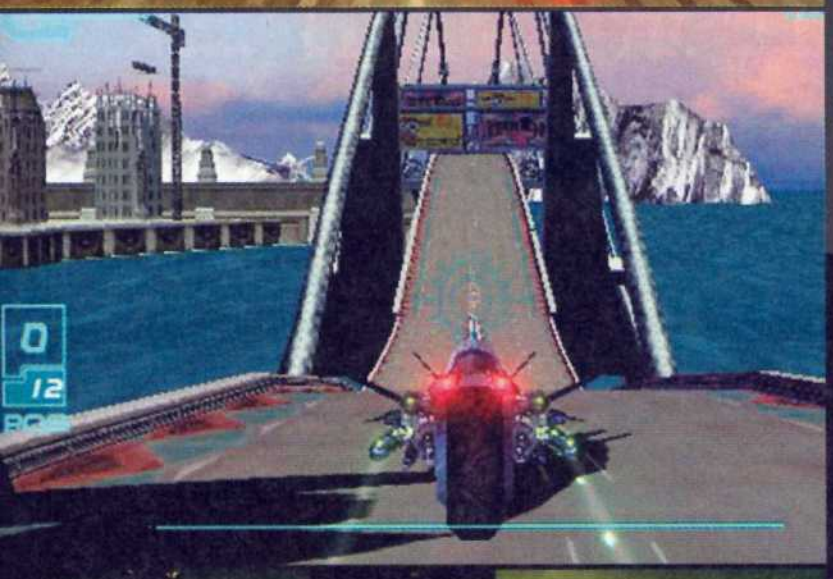
## Extreme-G-Kenner aufgepasst! Die ultraschnelle Science-Fiction-Rennspielserie rast zum 4. Mal auf eine Nintendo-Konsole.

Nachdem N64-Besitzer durch die *Extreme-G*-Serie zweimal in einen Geschwindigkeitsrausch versetzt wurden, erschien im vergangenen Jahr der bisher letzte Teil der Serie, *Extreme-G 3*, auf PlayStation 2 und GameCube. Jetzt kündigte Acclaim auch den vierten Teil der knallharten Science-Fiction-Raserei für alle Next-Generation-Konsolen an. *XGRA* (*Extreme Gravity Racing Association*) soll noch abgedrehter als die Vorgänger sein sowie zusätzliche Waffen bieten.

### SCHNELL, EXTREM SCHNELL, EXTREME-G

Wer die *Extreme-G*-Serie nicht kennt, dem sei kurz das Spielprinzip erklärt: Ähnlich wie bei *F-Zero* heizt ihr bei *Extreme-G* mit futuristischen Fahrzeugen über verwinkelte Rennstrecken und versucht als Erster durchs Ziel zu kommen. Die Strecken boten schon in den drei *XGRA*-Vorgängern abgedrehte Streckenkonstruktionen und auch im neuesten Teil dürft ihr euch auf Loopings, Korkenzieher-Konstruktionen und senkrechte Steigungen und Abfahrten freuen. Wie bei *WipEout* könnt ihr euch verschiedener Waffensysteme bedienen, um euch die Konkurrenz vom Leib zu halten (siehe auch Extrakasten). Der taktische Einsatz dieser Spezialsysteme soll in *XGRA* weiter ausgebaut werden. Darüber hinaus plant Acclaim weitere Verbesserungen im Detail. So soll dem Teamaspekt eine weit größere Bedeutung zukommen als noch bei *Extreme-G 3*. Zwar müsst ihr wie beim Vorgänger mit einem schlecht ausgerüsteten Bike beginnen und euch durch Siege das nötige Kleingeld verdienen, um euch bessere Motoren und Waffen zuzulegen. Allerdings müsst ihr euch diesmal zusätzlich in eurem Team profilieren. So soll es angeblich vorkommen, dass euch Teammitglieder den einen oder anderen Stein in den Karriere-Weg legen, wenn sie euch nicht genügend respektieren. Nur wenn ihr in eurem Team anerkannt werdet, werdet ihr Angebote von anderen, besseren Teams erhalten.

**KRACHEND**
Der Sound donnert in Dolby Pro Logic II aus den Boxen und wird von einem Kommentator begleitet.




**AUF UND AB**
Die Streckenführung ist ähnlich spektakulär wie bei den Vorgängern, nur wesentlich breiter.

**WAFFENEINSATZ**
Die Explosionen können sich sehen lassen.

## BEDEUTENDE NEUERUNGEN

Eine ebenfalls wichtige Neuerung ist, dass man die Strecke wesentlich verbreitert und die astronomische Geschwindigkeit der Vorgänger ein wenig nach unten geschraubt hat. Der Sinn dürfte darin liegen, dass die Spieler ihre Waffen strategischer einsetzen können, ohne direkt gegen die Wand zu donnern. Ein anderes neues Spielelement soll eine Art Power-Slide sein. Anders als noch in *Extreme-G 3* wird man sein Bike also nicht nur nach rechts und links lehnen können, sondern auch noch auf spektakuläre Weise durch die Kurven driften. Die Grafik gleicht der von *Extreme-G 3* sehr, jedoch wurden einige kleine Detailverbesserungen bei den Lichteffekten und der Hintergrundumgebung vorgenommen. Außerdem sollen die Animationen verbessert werden und Unfälle spektakulärer aussehen. Ob die berüchtigten Ruckeleinlagen des Vorgängers ausgemerzt wurden, wissen wir im Sommer dieses Jahres – denn Acclaim will *XGRA* bereits im August veröffentlichen. Wir erwarten weitere Details zu *XGRA* auf der E3 im Mai.

FABIAN SLUGA

**VORSCHAU**

**XGRA**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | Nicht bekannt |
| Sprache: | Nicht bekannt |

Internet: **www.acclaim.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| Acclaim | August |

EINSCHÄTZUNG

**GUT**

„**Vielversprechendes Sequel!** Bleibt abzuwarten, wie sich die Neuerungen auf das Spielerlebnis auswirken."


Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

WWW.GAMESTOREWORLD.DE

KEIN SCHERZ, ENDLICH LIEFERBAR !!! GEHEIMTIPS
ACTION REPLAY für GC nur 39,95
FREELOADER nur 27,95
VERSANDKOSTEN: VORKASSE nur 2,00 EURO - Nachnahme 5,50 inkl NN Gebühr !!!

JETZT DIE TOPTITEL VORBESTELLEN !!!

TOPHIT !! HUNTER THE RECKONING ab 18 JAHRE !!!
HUNTER The RECKONING PAL uncut (18) 59,95

GAME of the Month MORTAL KOMBAT ab 18 JAHRE !!!
MORTAL KOMBAT V PAL uncut (18) 59,95 Lösungsbuch engl. 25,00

TOPHIT !! Resident Evil Zero JETZT VORBESTELLEN !!! ab MÄRZ RESIDENT EVIL ZERO
PALuncut(18) 57,95 Lösungsbuch dt. 14,95 weitere RE-Teile Lieferbar

TOPHIT !! MEDAL of HONOR
MEDAL of HONOR (18) deutsch 54,95 Lösungsbuch dt. 14,95

TOPHIT !! JETZT VORBESTELLEN !!! HERR DER RINGE ab MÄRZ
H. d.RINGE ZweiTürme deutsch 57,95

TOPHIT !! JETZT VORBESTELLEN !!! METROID PRIME ab MÄRZ
METROID PRIME deutsch 54,95

TOPHIT !! TONY HAWK'S PROSKATER 4
Tony Hawks Skater dt. 57,95

TOPHIT !! DIE HARD VENDETTA
DIE HARD VENDETTA engl.PALuncut(18) 62,95 komp. deutsch 57,95

TOPHIT !! SONDERPREIS inkl. ACTIONFIGUR TUROK EVOLUTION
TUROK EVOLUTION engl.PALuncut (18) 39,95 Lösungsbuch dt. 14,95

Blood Omen 2 / Summoner 2 ab MÄRZ JETZT VORBESTELLEN !!!
BLOOD OMEN2 dt.uncut 57,95
SUMMONER kom.dt. 57,95
Phantasy Star Onl. dt. 57,95
SW Bounty Hunter dt. 57,95
BARABARIAN PAL 54,95
BALDUARS GATE D.A. März
Doshin the GIANT dt. 29,95
Evolution Worlds dt.Anl. 57,95
S.Mario SUNSHINE dt. 52,95
SW Jedi Outcast 2 PAL 54,95
Time Splitters 2 PAL 54,95
VEXX dt. 57,95

Rayman 3 JETZT VORBESTELLEN !!! ab MÄRZ
RAYMAN 3 dt. 57,95

Tom Clancy's GHOST RECON JETZT VORBESTELLEN !!! ab MÄRZ
GhostRecon uncut59,95

Conflict DESERT STORM JETZT VORBESTELLEN !!! ab MÄRZ
Conflict D. STORM 57,95

Memory Card 251 org. 29,95
Memory Card 1019 Bl. 29,95
007 NIGHTFIRE dt. 52,95
Eter.Darkness (Toppreis) 49,95
Smash Bros Melee dt. 39,95
PIKMIN dt. 29,95
Wave Racer dt. 29,95
Resident EVIL (Toppreis) 49,95
ROCKY PAL 39,95
RALLY Champ. dt. 47,95
MARIO PARTY 4 dt. 52,95
NBA 2K3 dt. 57,95
NBA Street 2 dt. 54,95
SONIC MEGA Coll. dt. 49,95
Super Monkey Balls 2 57,95
Gameboy Advance
ZELDAFourSwords dt. 42,95
DOOM 2 PAL 49,95
Ecks vs Sever2 PAL 44,95
Yoshi Island dt. 42,95
Phantasy Star 44,95
MORTALKOMBAT V 42,95
LUNAR 59,95

Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Jetzt STAMMKUNDE werden - Kein Club - Jetzt Anmelden
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen. Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

# Burnout 2: Point of Impact

## Criterion lässt den Würfel qualmen! Die Arcade-Rowdys machen erneut die Straßen unsicher.

Im Mai letzten Jahres konnte *Burnout* bereits alle Arcade-Racer-Fans begeistern. Endlich hatte man DIE Gelegenheit, im Straßenverkehr das zu tun, wofür man in Wirklichkeit schwedische Gardinen zu Gesicht bekommt. Die Technik war damals schon sehr gut und die spektakulär in Szene gesetzten Unfälle konnten ebenfalls überzeugen. Bereits seit einigen Monaten ist nun der Nachfolger *Burnout 2: Point of Impact* für die PlayStation 2 erhältlich und konnte sich durch Verbesserungen in allen Belangen auszeichnen. Acclaim hat natürlich alle Bleifüße in der GameCube-Boxengasse nicht vergessen und veröffentlicht das Spiel im Mai.

### FAHRANFÄNGER GESUCHT

Wie schon im Vorgänger setzt man sich hinter das Steuer eines pfeilschnellen Boliden und veranstaltet Straßenrennen gegen drei Mitstreiter. Dieses Mal stehen euch von Anfang an 21 Autos zur Verfügung. Im Laufe des Spiels besteht allerdings die Möglichkeit, sieben weitere Fahrzeuge freizuschalten. Grundsätzlich gilt es, in der vorgegebenen Zeit die Checkpoints zu erreichen, um weiter im Spiel zu bleiben. Um dies zu bewerkstelligen, ist der exzessive Einsatz des Turbo-Boost absolut unerlässlich. Fahranfänger können sich in der „Burnout Driving School" alle nötigen Verstöße, wie Fahrzeuge schneiden oder ausbremsen, aneignen. Nach Beginn der Tempohatz habt ihr wieder einmal mit ausgeprägtem Gegenverkehr zu kämpfen. Auf den insgesamt 32 Rennstrecken, die euch kreuz und quer durch die USA schicken, könnte euch das unter Umständen etwas schwer fallen. Denn die Bauten am Wegesrand sind durch die hochaufgelösten Texturen ein wahrer Hingucker. Man merkt dem Spiel sofort an, dass die Entwickler ihre bekannte Grafik-Engine „Renderware" gehörig aufgebohrt haben. Spielerisch kann man ebenfalls wieder bewährte Qualität erwarten. Laut Acclaim wird die GameCube-Version den Hardwarefähigkeiten angepasst. Leider konnten wir nur Bilder und Infos zur identischen PlayStation-2-Version ergattern. Wenn Acclaim seine Versprechungen wahr macht, erwartet uns ein absoluter Knaller.

UDO CRNJAK

**VORSCHAU**

**BURNOUT 2**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-2 Spieler |
| Speichern: | Memory Card |
| Umfang: | 32 Rennstrecken |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.acclaim.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Acclaim** | **Mai** |

EINSCHÄTZUNG

**SEHR GUT**

„**Unglaublich temporeiche Arcade-Action**, die auf jeden Fall Potential zur neuen Referenz hat."

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

# SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance**

GAMECUBE
## BEREITS ERHÄLTLICH!

**Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.**

| Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **ACTION** | | |
| Batman Vengeance | Ubi Soft | 81% |
| Disneys Tarzan Freeride | Ubi Soft | 73% |
| Gauntlet Dark Legacy | Midway | 61% |
| Mario Party 4 | Nintendo | 74% |
| Men in Black II: Alien Escape | Infogrames | 58% |
| Monster Jam Maximum Destruction | Ubi Soft | 55% |
| Mystic Heroes | THQ | 63% |
| Reign of Fire | Konami | 62% |
| Robotech Battlecry | TDK Mediactive | 73% |
| Smuggler's Run: Warzones | Take 2 | 82% |
| Spider-Man: The Movie | Activision | 83% |
| Star Wars: Bounty Hunter | Electronic Arts | 84% |
| Star Wars: Rogue Squadron II | Electronic Arts | 90% |
| Star Wars: The Clone Wars | Electronic Arts | 79% |
| Taz Wanted | Infogrames | 68% |
| Top Gun: Combat Zones | Virgin Interactive | 76% |
| Universal Studios Theme Park | Kemco | 71% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Star Wars: Rogue Squadron II | LucasArts | 90% |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Die Hard Vendetta | Vivendi Universal | 86% |
| James Bond 007 Nightfire | Electronic Arts | 85% |
| James Bond Agent im Kreuzfeuer | Electronic Arts | 83% |
| Jedi Knight II: Jedi Outcast | Activision | 83% |
| Medal of Honor: Frontline | Electronic Arts | 87% |
| TimeSplitters 2 | Eidos | 88% |
| Turok Evolution | Acclaim | 79% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| TimeSplitters 2 | Eidos | 88% |

GAMECUBE
## IN DER ENTWICKLUNG

**Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.**

### 1080° AVALANCHE

Au Backe! Wenn die Terminverschiebungen anhalten, können wir hierzulande erst zu Weihnachten aufs Snowboard hüpfen!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 3. Quartal |
| **Genre:** | **Trendsport** |

### BATMAN 2

Bislang gibt es leider noch keine neuen Informationen zu dem Titel. Sobald es was Neues gibt, erfahrt ihr es.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | Ende 2003 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### BATMAN: DARK TOMORROW

Unglaublich, aber wahr! Wir konnten *Batman* immer noch nicht ins Testlabor schicken.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Kemco |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### BLACK & BRUISED

Wer nicht auf langweilige Boxsimulationen steht, ist bei diesem Spiel genau richtig.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Boxen** |

### BLOODRAYNE

Beißt Superagentin BloodRayne auch in Europa zu? Es bleibt nach wie vor spannend.

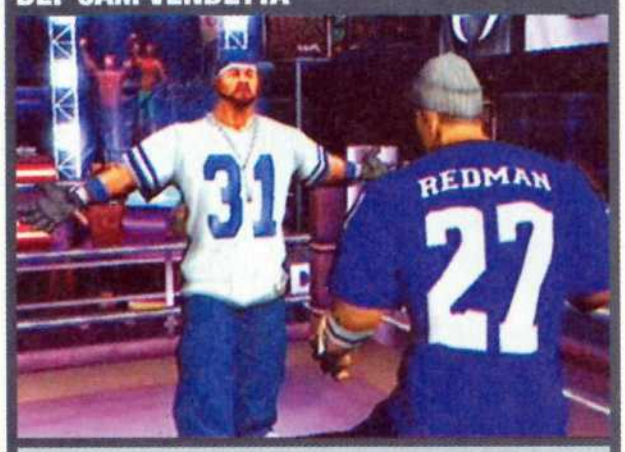
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### DEFENDER

Wir sind skeptisch, ob die Neuauflage den Charme des Originals voll rüberbringen kann.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Konami |
| Termin: | 14. März |
| **Genre:** | **Action** |

## DEF JAM VENDETTA



Krasse Rapper vermöbeln sich im Ring nach Strich und Faden. Das wird witzig!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 25. April |
| **Genre:** | **Beat 'em Up** |

## DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Der Titel erscheint bereits am 14. März! In dieser Ausgabe gibt es den Test zum Epos.

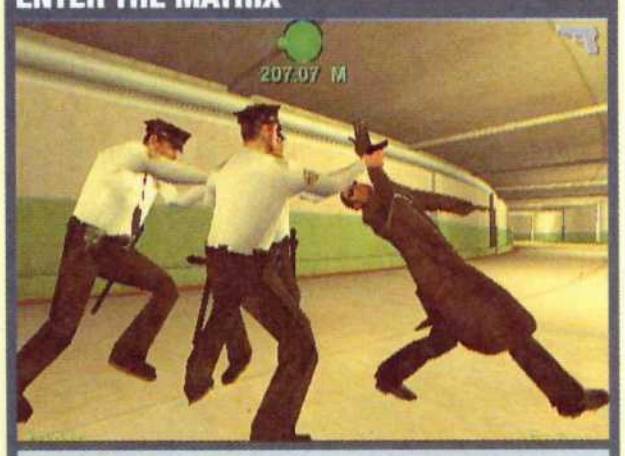
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 14. März |
| **Genre:** | **Action** |

## DRAGON'S LAIR 3D

Ein witziger, interaktiver Zeichentrickfilm oder ein pottlangweiliges Spiel? Man wird sehen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte Mai |
| **Genre:** | **Action** |

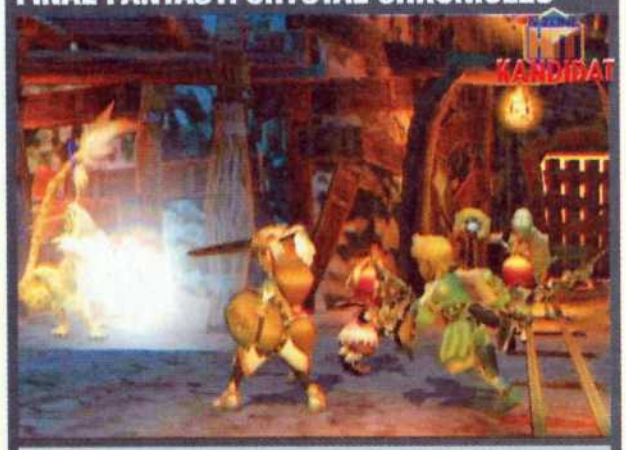
## ENTER THE MATRIX




Wir liefern euch erste Informationen und Bilder und außerdem ein Interview mit Dave Perry.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 15. Mai |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

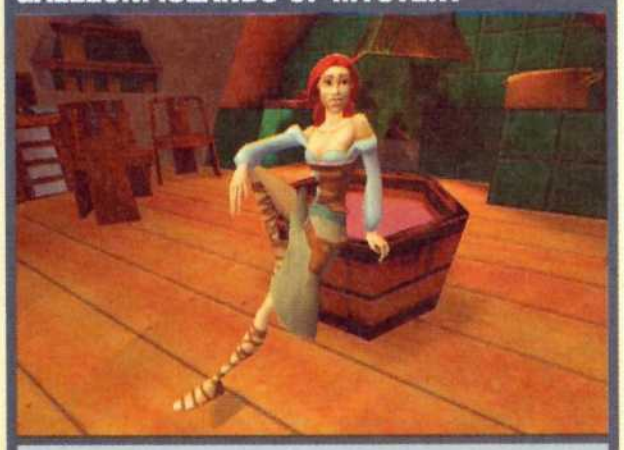
## FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES




Nintendo hat noch kein offizielles Veröffentlichungsdatum für Europa rausgerückt.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Square |
| Termin: | Nicht bekannt |
| **Genre:** | **Rollenspiel** |

## GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY



Es ist verdächtig still um das Projekt geworden. Infos sucht man derzeit vergeblich.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Virgin Interactive |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## GLADIUS

Erstmals wurde ein konkreteres Datum für diesen Titel bekannt gegeben.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | Mai |
| **Genre:** | **Action** |

## HAVEN: CALL OF THE KING

Besonders das abwechslungsreiche Gameplay mit Fahr- und Flugsequenzen zeichnet das Spiel aus.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Midway |
| Termin: | März |
| **Genre:** | **Action** |

| Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **BEAT 'EM UP** | | |
| Bloody Roar: Primal Fury | Activision | 82% |
| Capcom vs. SNK 2 EO | Electronic Arts | 64% |
| Godzilla: Destroy all Monsters Melee | Infogrames | 71% |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo | 85% |
| UFC Throwdown | Ubi Soft | 67% |
| X-Men: Next Dimension | Activision | 71% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Super Smash Bros. Melee | Nintendo | 85% |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Blood Omen 2 | Eidos | 85% |
| Casper: Spirit Dimensions | TDK Mediactive | 66% |
| Eternal Darkness | Nintendo | 90% |
| Harry Potter und die Kammer des ... | Electronic Arts | 74% |
| Luigi's Mansion | Nintendo | 87% |
| Resident Evil | Electronic Arts | 88% |
| Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken | THQ | 65% |
| Spyro: Enter the Dragonfly | Vivendi Universal | 68% |
| Starfox Adventures | Nintendo | 91% |
| Super Mario Sunshine | Nintendo | 91% |
| The Scorpion King | Vivendi Universal | 53% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Starfox Adventures | Nintendo | 91% |
| **ADVENTURE** | | |
| Largo Winch | Ubi Soft | 69% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Largo Winch | Ubi Soft | 69% |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Lost Kingdoms | Activision | 83% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Lost Kingdoms | Activision | 83% |
| **STRATEGIE** | | |
| Doshin the Giant | Nintendo | 80% |
| Pikmin | Nintendo | 88% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Pikmin | Nintendo | 88% |
| **RENNSPIELE** | | |
| 18 Wheeler American Pro Trucker | Acclaim | 72% |
| Burnout | Acclaim | 85% |
| Cel Damage | Electronic Arts | 65% |
| Crazy Taxi | Acclaim | 85% |
| Driven | Ubi Soft | 69% |
| Extreme-G3 | Acclaim | 81% |
| F1 2002 | Electronic Arts | 77% |
| Freekstyle | Electronic Arts | 85% |
| Hot Wheels: Velocity X | THQ | 58% |
| Jeremy McGrath Supercross World | Acclaim | 40% |
| MicroMachines | Infogrames | 74% |
| MX Superfly | THQ | 80% |
| Need for Speed: Hot Pursuit 2 | Electronic Arts | 75% |
| Pro Rally 2002 | Ubi Soft | 76% |
| Smuggler's Run: Warzones | Take 2 | 82% |
| Speed Challenge | Ubi Soft | 68% |
| Spy Hunter | Midway | 69% |
| The Simpsons Road Rage | Electronic Arts | 70% |
| Wave Race: Blue Storm | Nintendo | 87% |
| Wreckless: The Yakuza Missions | Activision | 76% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Wave Race: Blue Storm | Nintendo | 87% |

| Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **FUSSBALL** | | |
| FIFA Fußball WM 2002 | Electronic Arts | 82% |
| FIFA 2003 | Electronic Arts | 84% |
| ISS 2 | Konami | 72% |
| RedCard | Midway | 69% |
| Sega Soccer Slam | Infogrames | 82% |
| Virtua Striker 3 | Sega | 67% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| FIFA 2003 | Electronic Arts | 84% |
| **AMERICAN SPORTS** | | |
| Madden NFL 2003 | Electronic Arts | 88% |
| NBA Courtside 2002 | Nintendo | 82% |
| NBA Live 2003 | Electronic Arts | 83% |
| NHL 2003 | Electronic Arts | 85% |
| NHL Hitz 2002 | Midway | 81% |
| NHL Hitz 2003 | Midway | 82% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Madden NFL 2003 | Electronic Arts | 88% |
| **TRENDSPORT** | | |
| Aggressive Inline | Acclaim | 89% |
| Big Air Freestyle | Infogrames | 53% |
| BMX XXX | Acclaim | 69% |
| Dark Summit | THQ | 83% |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | Acclaim | 78% |
| Kelly Slater's Pro Surfer | Activision | 78% |
| Mat Hoffman's Pro BMX 2 | Activision | 75% |
| SSX Tricky | Electronic Arts | 84% |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | Activision | 88% |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 92% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 92% |
| **SPORT (SONSTIGES)** | | |
| Ace Golf | Eidos | 78% |
| Beach Spikers | Infogrames | 85% |
| ESPN Int. Winter Sports | Konami | 74% |
| Knockout Kings 2003 | Electronic Arts | 82% |
| Pro Tennis WTA Tour | Konami | 55% |
| Rocky | Rage | 84% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Beach Spikers | Infogrames | 85% |
| **JUMP & RUN** | | |
| Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex | Vivendi Universal | 83% |
| Disney's Donald Duck: Phantomias | Ubi Soft | 68% |
| Disney's Donald Duck Quack Attack | Ubi Soft | 70% |
| Sonic Adventure 2 Battle | Sega | 81% |
| Ty the Tasmanian Tiger | Electronic Arts | 61% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex | Vivendi Universal | 83% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | |
| Bomberman Generation | Vivendi Universal | 74% |
| Disney's Magical Mirror | Nintendo | 70% |
| Eggo Mania | Kemco | 80% |
| Super Monkey Ball | Sega | 81% |
| Tetris Worlds | THQ | 60% |
| Worms Blast | Ubi Soft | 64% |
| ZooCube | Acclaim | 66% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| Super Monkey Ball | Sega | 81% |
| **WRESTLING** | | |
| Legends of Wrestling | Acclaim | 56% |
| WWE Wrestlemania X8 | THQ | 73% |
| **Aktuelle Empfehlung:** | | |
| WWE Wrestlemania X8 | THQ | 73% |

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Der Auftragskiller geht im April seiner erbarmungslosen Tätigkeit nach.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Eidos |
| Termin: | April |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## LAMBORGHINI

Bislang ist noch nicht bekannt, welcher Publisher das Spiel nach dem Konkurs von Rage herausbringt.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nicht bekannt |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

## MARIO GOLF

Endlich! Nintendo hat den GameCube-Golfspaß offiziell für Europa angekündigt!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 3. Quartal |
| **Genre:** | **Sport** |

## MARIO KART

*Mario Kart* kommt! Hoffentlich kann man dann auch online gegeneinander rasen.

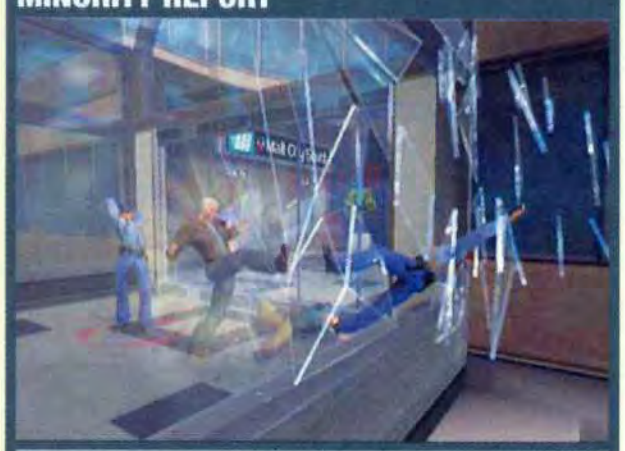
| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 3. Quartal |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

## METROID PRIME

Ab 21. März kann sich jeder von der Ausnahmequalität des Spiels überzeugen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 21. März |
| **Genre:** | **Ego-Shooter** |

## MINORITY REPORT



Wer Verbrechen aufdecken will, bevor sie geschehen, sollte sich Ende März nichts vornehmen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Activision |
| Termin: | 20. März |
| **Genre:** | **Action** |

## MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

In dieser Ausgabe nehmen wir die PAL-Version der blutigen Prügelei unter die Lupe.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Midway |
| Termin: | 14. Februar |
| **Genre:** | **Beat 'em Up** |

## PIKMIN 2

Der Raumschiffpilot muss ein weiteres Mal ran! Mal sehen, welche Pikmin-Farben diesmal dabei sind.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Strategie** |

## RACING SIMULATION 3

Da ist wohl der Motor geplatzt! Die Boliden starten nun erst am 12. Juni!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 12. Juni |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

## RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Früher als ursprünglich angekündigt kommt der knuffige Kerl auf den GameCube.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 20. Februar |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## RESIDENT EVIL ZERO

Geschnitten oder nicht? Unser Riesentest in dieser Ausgabe lässt keine Fragen offen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Capcom |
| Termin: | 7. März |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## RESIDENT EVIL 4

Demnächst werden wir euch den Schocker in aller Ausführlichkeit vorstellen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Capcom |
| Termin: | Nicht bekannt |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## RTX RED ROCK

Freunde futuristischer Storys sollten sich diesen Titel schon einmal vormerken.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | Mai |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

## SUMMONER: A GODDESS REBORN

Bereits im März erhalten ausgehungerte Rollenspielfans neues Futter für den GameCube.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | 21. März |
| **Genre:** | **Rollenspiel** |

## SUPER BUST A MOVE ALLSTARS

Der Titel verbindet typischen Knobelspaß mit neuen Spiel-Elementen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 2003 |
| **Genre:** | **Geschicklichkeit** |

## SUPER MONKEY BALL 2

In der nächsten Ausgabe können wir euch dann auch endlich den Test präsentieren.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 6. März |
| **Genre:** | **Geschicklichkeit** |

GAMECUBE

# WAS KOMMT WANN?

**An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.**

### FEBRUAR

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| ATV 2 | Acclaim | Ende Februar |
| Chop Lifter: Search and Rescue | THQ | Mitte Februar |
| Dakar 2 | Acclaim | Ende Februar |
| Darkened Sky | TDK Mediactive | Februar |
| Disney Sports Fußball | Konami | 7. Februar |
| Dungeons & Dragons Heroes | Infogrames | 27. Februar |
| Evolution Skateboarding | Konami | 21. Februar |
| Fireblade | Midway | 28. Februar |
| Hunter The Reckoning | Virgin Interactive | Februar |
| Jane's USAF | THQ | Mitte Februar |
| Legends of Wrestling 2 | Acclaim | Mitte Februar |
| Monopoly Party | Infogrames | 27. Februar |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | Midway | 14. Februar |
| Rayman 3 Hoodlum Havoc | Ubi Soft | 20. Februar |
| Risk Next Gen | Infogrames | 6. Februar |
| Rolling | Nicht bekannt | Februar |

### MÄRZ

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Batman: Dark Tomorrow | Kemco | März |
| Defender | Midway | 14. März |
| Der Anschlag | Ubi Soft | 20. März |
| Der Herr der Ringe: Die zwei Türme | Electronic Arts | 14. März |
| Die Monster AG: Monster Ball | THQ | 21. März |
| Disney Sports Basketball | Konami | Ende März |
| Disney Sports Skateboarding | Konami | 7. März |
| Downtown Run | Ubi Soft | 13. März |
| Dr. Muto | Konami | 7. März |
| Evolution Snowboarding | Konami | März |
| Evolution Worlds | Ubi Soft | 13. März |
| Haven: Call of the King | Midway | März |
| Jimmy Neutron der mutige Erfinder | THQ | 21. März |
| Metroid Prime | Nintendo | 21. März |
| Minority Report | Activision | 20. März |
| NBA 2K3 | Infogrames | 27. März |
| NBA Street 2 | Electronic Arts | 28. März |
| NFL 2K3 | Infogrames | 27. März |
| NHL 2K3 | Infogrames | 27. März |
| Pac-Man World 2 | Electronic Arts | 14. März |
| Phantasy Star Online | Infogrames | 6. März |
| Resident Evil Zero | Capcom | 7. März |
| Sonic Mega Collection | Infogrames | 6. März |
| SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman | THQ | 14. März |
| Summoner: A Goddess Reborn | THQ | 21. März |
| Super Monkey Ball 2 | Infogrames | 6. März |
| Tom Clancy's Ghost Recon | Ubi Soft | 13. März |
| Top Angler | THQ | 28. März |
| Twin Caliber | Nicht bekannt | März |
| Vexx | Acclaim | Anfang März |
| VIP | Ubi Soft | 20. März |
| Whirl Tour | Vivendi Universal | 7. März |
| Zapper | Infogrames | 6. März |

### APRIL

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Crashed | Nicht bekannt | April |
| Crouching Tiger, Hidden Dragon | Ubi Soft | 24. April |
| Def Jam Vendetta | Electronic Arts | 25. April |
| Hitman 2: Silent Assassin | Eidos | April |

**Fortsetzung April**

| | | |
|---|---|---|
| Red Faction II | THQ | Mitte April |
| Speed Kings | Acclaim | April |
| WWE Crush Hour | THQ | Mitte April |
| X-Men: Wolverine's Revenge | Activision | 17. April |

## MAI

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Battle Bots | THQ | Mitte Mai |
| Burnout 2: Point of Impact | Acclaim | Mai |
| Dragon's Lair 3D | THQ | Mitte Mai |
| Enter the Matrix | Infogrames | 15. Mai |
| Frogger Beyond | Konami | Mai |
| Gladius | LucasArts | Mai |
| RTX Red Rock | Electronic Arts | Mai |
| Shrek Super Party | TDK Mediactive | Mai |
| SX Superstar | Acclaim | Mai |
| The Legend of Zelda: The Wind Waker | Nintendo | 3. Mai |

## JUNI

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Lotus Challenge | THQ | Mitte Juni |
| Racing Simulation 3 | Ubi Soft | 12. Juni |
| Wario World | Nintendo | Juni |

## AUGUST

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Urban Freestyle Street Soccer | Acclaim | August |
| XGRA | Acclaim | August |

## OKTOBER

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Finding Nemo | THQ | Mitte Oktober |

## 2003

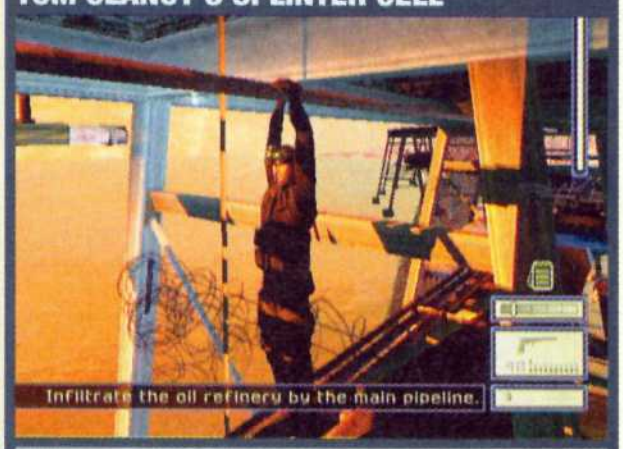
| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| 1080° Avalanche | Nintendo | 3. Quartal |
| Alias | Acclaim | 4. Quartal |
| Animal Crossing | Nintendo | 2003 |
| Barbarian | Virgin Interactive | 2003 |
| Batman 2 | Ubi Soft | Ende 2003 |
| Black & Bruised | Vivendi Universal | 2003 |
| BloodRayne | Vivendi Universal | 2003 |
| Burnout 2 | Acclaim | 2003 |
| Castleween | Wanadoo | 2. Quartal |
| Celebrity Deathmeatch | Take 2 | 1. Quartal |
| Chop Lifter: Search and Rescue | THQ | 2003 |
| Evolution Snowboarding | Konami | 1. Quartal |
| Futurama | Sales Curve | 2. Quartal |
| F-Zero | Nintendo | 3. Quartal |
| Galleon: Islands of Mystery | Virgin Interactive | 2003 |
| Golf | Studio 3 | 4. Quartal |
| I, Gladiator | Acclaim | 4. Quartal |
| Jacked | 3DO | 2003 |
| Lamborghini | Nicht bekannt | 2003 |
| Legends of Wrestling 3 | Acclaim | 4. Quartal |
| Lost Kingdoms 2 | Activision | 2. Quartal |
| Mace Griffin Bounty Hunter | Vivendi Universal | 2003 |
| Mario Golf | Nintendo | 3. Quartal |
| Mario Kart | Nintendo | 3. Quartal |
| NBA Jam 2004 | Acclaim | 4. Quartal |
| Pikmin 2 | Nintendo | 2003 |
| Project BG&E | Ubi Soft | 2003 |
| Rubu Tribe | Virgin Interactive | 2003 |
| Scary Tales 2003 | Wanadoo | 4. Quartal |
| Starsky & Hutch | Vivendi Universal | 2003 |
| Street Hoops | Activision | 1. Quartal |
| Super Bust a Move All Stars | Ubi Soft | 2003 |
| Tankers | Titus | 2003 |
| The Great Escape | Sales Curve | 2. Quartal |
| The Last Ninja | Studio 3 | 4. Quartal |
| Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield | Ubi Soft | 2003 |
| Tom Clancy's Splinter Cell | Ubi Soft | 2. Quartal |
| Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare | Ubi Soft | 2. Quartal |
| Toxic Grind | THQ | 1. Quartal |
| Wakeboarding Unleashed | Activision | 2. Quartal |
| XIII | Ubi Soft | 3. Quartal |

### THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

Zum Jahrestag des GameCube-Releases in Europa kommt *Zelda*!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 3. Mai |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### TOM CLANCY'S SPLINTER CELL




Neue Filmsequenzen und ein moderaterer Schwierigkeitsgrad sollen GC-Besitzer in den Bann schlagen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 2. Quartal |
| **Genre:** | **Action** |

### VEXX

Acclaim konnte uns leider immer noch keine testbare Version zur Verfügung stellen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Acclaim |
| Termin: | Anfang März |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### WARIO WORLD

Die ersten Sonnenstrahlen genießen oder Wario beim Hausputz helfen? Im Juni habt ihr die Wahl.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | Juni |
| **Genre:** | **Action-Adventure** |

### WHIRL TOUR

Trendsport-Experte Udo hat sich für den Test in dieser Ausgabe auf den Roller geschwungen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Vivendi Universal |
| Termin: | 7. März |
| **Genre:** | **Trendsport** |

### WWE CRUSH HOUR

Wir sind schon gespannt, wie sich die Wrestling-Hünen am Lenkrad eines Boliden anstellen.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte April |
| **Genre:** | **Rennspiel** |

### XIII

Bis man die eigenwillige Grafik des Spiels in Augenschein nehmen kann, geht noch etwas Zeit ins Land.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 3. Quartal |
| **Genre:** | **Action** |

### ZAPPER

In der nächsten Ausgabe testen wir den witzigen Jump&Run-Titel auf Herz und Nieren.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 6. März |
| **Genre:** | **Jump & Run** |

## FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Sobald es gesicherte Infos und neue Bilder gibt, stellen wir euch den Titel näher vor.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Squaresoft |
| Termin: | 4. Quartal |
| Genre: | Rollenspiel |

GAME BOY ADVANCE
## IN DER ENTWICKLUNG

**An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.**

## GT ADVANCE 3 PRO CONCEPT RACING

Die *GT Advance*-Serie lieferte bislang Rennspielspaß pur auf dem GBA.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | THQ |
| Termin: | Mitte Mai |
| Genre: | Rennspiel |

## JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

*James Bond* für die Hosentasche. Den Test gibt's in der nächsten N-ZONE.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Electronic Arts |
| Termin: | 28. März |
| Genre: | Ego-Shooter |

## PHANTASY STAR CHRONICLE

Zeitgleich mit der GameCube-Version könnt ihr auch auf dem GBA das Abenteuer starten.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 6. März |
| Genre: | Rollenspiel |

## RAYMAN 3

Genau wie die GameCube-Version erscheint auch die GBA-Fassung überraschend früher.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 20. Februar |
| Genre: | Action-Adventure |

## THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS

In der nächsten Ausgabe erwartet euch der umfangreiche Test der deutschen Version.

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Nintendo |
| Termin: | 28. März |
| Genre: | Rollenspiel |

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Sam Fisher wird auch auf dem GBA schleichen und eliminieren. Wir sind gespannt!

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 2. Quartal |
| Genre: | Action |

GAME BOY ADVANCE
## REFERENZ-TITEL

**Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.**

| Genre/Titel | Hersteller | Wertung |
|---|---|---|
| **ACTION** | | |
| Metroid Fusion | Nintendo | 90% |
| **ADVENTURE** | | |
| Broken Sword: Baphomets Fluch | Ubi Soft | 80% |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Lady Sia | TDK | 85% |
| **JUMP & RUN** | | |
| Super Mario World | Nintendo | 92% |
| **RENNSPIELE** | | |
| Mario Kart: Super Circuit | Nintendo | 91% |
| **BEAT 'EM UP** | | |
| Super Street Fighter II Turbo Revival | Ubi Soft | 85% |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | |
| Denki Blocks | Ubi Soft | 85% |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Breath of Fire II | Nintendo | 86% |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Doom II | Activision | 87% |
| **FUSSBALL** | | |
| Alex Zickler Total Soccer 2002 | Ubi Soft | 83% |
| **TRENDSPORT** | | |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | Activision | 91% |
| **SPORT (SONSTIGE)** | | |
| FILA Decathlon | THQ | 85% |
| **WRESTLING** | | |
| WWF Road to Wrestlemania | THQ | 70% |
| **STRATEGIE** | | |
| Advance Wars | Nintendo | 88% |
| **SIMULATION** | | |
| Creatures | Swing! | 81% |
| **MUSIC & ENTERTAINMENT** | | |
| Pocket Music | Ubi Soft | 70% |

GAME BOY ADVANCE
## WAS KOMMT WANN?

**FEBRUAR**

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Bonx | Ubi Soft | 27. Februar |
| Bubble Bobble | THQ | 7. Februar |
| Contra Advance: The Alien Wars Ex | Konami | 28.Februar |
| Dakar 2 | Acclaim | Februar |
| Disneys Dschungelbuch | Ubi Soft | 27. Februar |
| F1 2002 | Ubi Soft | 6. Februar |
| Froggers Adventure 2 | Konami | 28. Februar |
| Mortal Kombat: Deadly Alliance | Konami | 14. Februar |
| Rayman 3 | Ubi Soft | 20. Februar |
| Robocop | Virgin Interactive | Februar |
| Shining Soul | Infogrames | 13. Februar |
| The Invincible Iron Man | Activision | 13. Februar |
| Virtua Tennis | Infogrames | 27. Februar |

**MÄRZ**

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Bomberman Max 2: Blue | Vivendi Universal | 14. März |
| Bomberman Max 2: Red | Vivendi Universal | 14. März |
| Boulder Dash EX | Kemco | März |
| Bruce Lee | Vivendi Universal | 28. März |
| Crash Bandicoot 2: N-Tranced | Vivendi Universal | 14. März |
| Disney Sports Basketball | Konami | Ende März |
| Disney Sports Skateboarding | Konami | 7. März |
| Disney Sports Snowboarding | Konami | März |
| Dr. Muto | Midway | 7. März |
| Hey Arnold! Der Film | THQ | 14. März |
| James Bond 007 Nightfire | Electronic Arts | 28. März |
| Jimmy Neutron Boy Genius | THQ | 14. März |
| Kid Klown in Crazy Chase | Kemco | März |
| Lost Vikings | Vivendi Universal | 28. März |
| Muppets | TDK Mediactive | März |
| Ninja Cop | Konami | Ende März |
| Phantasy Star Chronicle | Infogrames | 6. März |
| SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman | THQ | 14. März |
| Super Monkey Ball Jr. | Infogrames | 27. März |
| The Legend of Zelda: The four Swords | Nintendo | 28. März |
| TOCA World Touring Cars | Ubi Soft | 27. März |
| Zapper | Infogrames | März |

**APRIL**

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Pro Beach Soccer | Wanadoo | April |
| X-Men: Wolverine's Revenge | Activision | 17. April |

**MAI**

| Titel | Hersteller | Termin |
|---|---|---|
| Castlevania: Aria of Sorrow | Konami | Mai |
| Disney Princesses | THQ | Mitte Mai |
| Global Defenders | LEGO | 9. Mai |
| GT Advance 3 Pro Concept Racing | THQ | Mitte Mai |

# CHART ATTACK

## Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

**N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

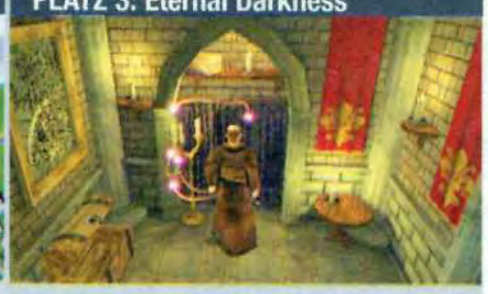
## Leser-Charts

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Super Smash Bros. Melee | GC | 85% | 8 |
| 2. | 2 | Super Mario Sunshine | GC | 91% | 4 |
| 3. | 6 | Eternal Darkness | GC | 90% | 3 |
| 4. | 3 | Mario Party 4 | GC | 74% | 2 |
| 5. | NEU | Starfox Adventures | GC | 91% | 1 |
| 6. | 5 | Resident Evil | GC | 88% | 4 |
| 7. | 4 | TimeSplitters 2 | GC | 88% | 3 |
| 8. | 10 | James Bond 007: Nightfire | GC | 85% | 2 |
| 9. | 7 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | GC | 92% | 1 |
| 10. | 13 | Star Wars Rogue Squadron II | GC | 90% | 9 |
| 11. | 9 | Luigi's Mansion | GC | 87% | 9 |
| 12. | 15 | Pikmin | GC | 88% | 8 |
| 13. | NEU | Medal of Honor: Frontline | GC | 87% | 1 |
| 14. | WE | Golden Sun | GBA | 85% | 10 |
| 15. | 11 | FIFA Football 2003 | GC | 84% | 3 |

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Super Mario Sunshine

PLATZ 3: Eternal Darkness



Selbst der erste Auftritt von Fox McCloud konnte die Dominanz von Mario und Co. nicht brechen. *Super Smash Bros Melee* ist nach wie vor euer absoluter Favorit. Nachdem Harry Potter die Charts in diesem Monat wieder verlassen hat, hält einmal mehr *Golden Sun* die GBA-Flagge hoch.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

## Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Mario Party 4 | GC | 74% | 2 |
| 2. | 2 | Starfox Adventures | GC | 91% | 3 |
| 3. | NEU | Medal of Honor: Frontline | GC | 87% | 1 |
| 4. | 3 | Super Mario Sunshine | GC | 91% | 4 |
| 5. | WE | Eternal Darkness | GC | 90% | 2 |
| 6. | 5 | James Bond 007: Nightfire | GC | 85% | 2 |
| 7. | 6 | FIFA Football 2003 | GC | 84% | 3 |
| 8. | 9 | Super Smash Bros. Melee | GC | 85% | 8 |
| 9. | 8 | Resident Evil | GC | 88% | 5 |
| 10. | 7 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | GC | 92% | 2 |

PLATZ 1 (GC): Mario Party 4

PLATZ 1 (GBA/GB): Harry Potter: Kammer des Schreckens

| Platz/Vormonat | | | System | Wertung | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Harry Potter: Kammer des Schreckens | GB | -- | 3 |
| 2. | NEU | Der Herr der Ringe: Die zwei Türme | GBA | -- | 1 |
| 3. | 5 | Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 | GBA | 90% | 4 |
| 4. | 3 | Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer | GB | 58% | 7 |
| 5. | NEU | Metroid Fusion | GBA | 90% | 1 |

## Most Wanted

| Platz/Vormonat | | | System | Hersteller | Monat |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | 1 | Zelda | GC | Nintendo | 19 |
| 2. | 2 | Metroid Prime | GC | Nintendo | 13 |
| 3. | 5 | Final Fantasy: Crystal Chronicles | GC | Squaresoft | 5 |
| 4. | 3 | Resident Evil Zero | GC | Capcom | 7 |
| 5. | 4 | Der Herr der Ringe: Die zwei Türme | GC | Electronic Arts | 4 |
| 6. | 8 | Phantasy Star Online Episode I & II | GC | Sega | 4 |
| 7. | NEU | Tom Clancy's Splinter Cell | GC | Ubi Soft | 1 |
| 8. | 10 | Wario World | GC | Nintendo | 3 |
| 9. | 7 | Resident Evil 4 | GC | Capcom | 2 |
| 10. | 9 | 1080° Avalanche | GC | Nintendo | 2 |

PLATZ 1: Zelda

Auf den ersten beiden Plätzen hat sich in diesem Monat nichts getan, dahinter konnte *Final Fantasy: Crystal Chronicles* den dritten Rang ergattern. Sam Fisher hat sich als Neueinsteiger bis auf Platz 7 vorgeschlichen. Der dicke Wario konnte zwei Plätze gutmachen.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

# DIE REDAKTION

**Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!**

**HANS IPPISCH**
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Geht momentan fleißig mit dem gelenkigen Rayman auf große Entdeckungstour und ist gespannt, ob das Action-Adventure an die Mario-Abenteuer heranreichen kann.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Contra Advance: The Alien Wars EX
Nach Redaktionsschluss?
Fiebert Hans der europäischen Veröffentlichung von *Zelda* entgegen.

**JENS QUENTIN**
32, LEITENDER REDAKTEUR

Schlurft momentan zombiegleich mit blutunterlaufenen Augen und massivem Schlafdefizit umher. Das kommt halt davon, wenn man nachts ständig *NFL Fever 2003* online spielt.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Zero
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Contra Advance: The Alien Wars EX
Nach Redaktionsschluss?
Spart Jens schon fleißig für die Anschaffung des Game Boy Advance Special Project.

**KERSTIN SPRINGER**
28, Volontärin

Muss zurzeit mit Bus und Bahn ins Büro kommen, da ihr Gebrauchtwagen den Geist aufgegeben hat und nun in irgendeiner abgelegenen Werkstatt auf die Reparatur wartet.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Nach Redaktionsschluss?
Sammelt Kerstin in der Redaktion Geld für die Reparatur ihres Wagens.

**UDO CRNJAK**
25, VOLONTÄR

Traut sich nachts nur noch in Begleitung von Bodyguards vor die Tür, da er Angst vor geifernden, schlurfenden Kreaturen hat. Leitende Redakteure sind halt einfach furchteinflößend.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Zero
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Virtua Tennis
Nach Redaktionsschluss?
Hat Udo inzwischen seine Liebe für alte SNES-Klassiker wieder entdeckt.

**FABIAN SLUGA**
23, VOLONTÄR

Stellte seine Wohnung für eine zünftige Super-Bowl-Party zur Verfügung. Nach dem Football standen stimmungsvolle *PES 2*-Partien mit vier Spielern auf dem Programm.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Contra Advance: The Alien Wars EX
Nach Redaktionsschluss?
Räumt Fabian seine von den Kollegen total verwüstete Wohnung auf.

**CHRISTIAN HARNOTH**
31, SENIOR DESIGNER

Hat sich mal wieder Urlaub genommen! Dieses Mal jedoch nicht, um in ferne Gefilde zu düsen. An seinen freien Tagen stand einzig und allein sein Hund im Mittelpunkt.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
ATV Quad Power Racing
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Shining Soul
Nach Redaktionsschluss?
Fühlt sich derzeit beim Spielen vom *Bundesliga Manager* am PC wie Uli Hoeneß.

**ALEXANDRA BÖHM**
27, SENIOR DESIGNER

Alexandra hat nun die Konsequenzen aus schweineteuren Instandsetzungsmaßnahmen ihrer ehemaligen Schrottschüssel gezogen und sich einen Neuwagen gegönnt.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Nach Redaktionsschluss?
Spielt sich Ali unter den Augen ihrer Papageien die Finger bei *Blinx* wund.

**STEFANIE SÄMANN**
23, JUNIOR DESIGNER

Wartet sehnsüchtig darauf, dass ihre Freunde aus Tibet zu Besuch kommen. Dann kann sie ihnen die nicht ganz flache Fränkische Schweiz rund um Nürnberg zeigen.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Zero
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Contra Advance: The Alien Wars EX
Nach Redaktionsschluss?
Spielt sie das leider schon veraltete, aber trotzdem supergruselige *Silent Hill* noch mal.

**FABIAN HÜBNER**
18, Auszubildender Mediendesigner

Nach anstrengenden Tagen voller Stress im Büro erholt sich Fabian entspannt in der Berufsschule, um danach wieder voller Tatendrang an die Arbeit gehen zu können.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Resident Evil Zero
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
F1 2002
Nach Redaktionsschluss?
Schaut sich Fabian im Internet seltsame Trailer zu noch seltsameren Animefilmen an.

## SPIEL DES MONATS

**Resident Evil Zero**

Udo hat sich ins Reich des Grauens vorgewagt und liefert euch auf sechs Seiten einen schaurigen Bericht direkt aus dem Labor des Schreckens. Ihr erfahrt alle Einzelheiten zum mysteriösen Mr. X sowie zur PAL-Anpassung des Capcom-Schockers.

SEITE 34

## ALLE TESTS IM ÜBERBLICK


**GAMECUBE**

ATV: Quad Power Racing 2 ....48
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme ....44
Evolution Worlds ....58
FireBlade ....56
Men in Black II: Alien Escape ....57
Micro Machines ....52
Mortal Kombat: Deadly Alliance ....50
Rayman 3 Hoodlum Havoc ....40
Resident Evil Zero ....34
Whirl Tour ....47

**IMPORT-TEST**

Dead to Rights ....68
Resident Evil 3: Nemesis ....66

**GAME BOY ADVANCE**

Contra Advance: The Alien Wars EX ....61
Disneys Das Dschungelbuch 2 ....63
F1 2002 ....62
Rayman 3 Hoodlum Havoc ....59
Shining Soul ....60
Virtua Tennis ....63

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

### VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

**SUPER** Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
**SEHR GUT** Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
**GUT** Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
**OK** Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
**SCHWACH** Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
**SCHLECHT** Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

MR. NICEGUY Wenn alle Passagiere auf höfliche Fragen so reagieren wie dieser Zeitgenosse, dann gute Nacht. (links)

TITANIC AUF GLEISEN Die Ausstattung d Zuges ist purer Luxus und erstaunt d Spieler ein ums andere Mal. (rech

# Resident Evil Zero

N-ZONE HIT

**Capcom schickt das S.T.A.R.S.-Team in seinem neuesten Horror-Werk in einen kooperativen Albtraum!**

Jeder *Resident Evil*-Fan kann sich ganz genau an den ersten Teil erinnern. 1996 schockierte Capcom die Videospieler mit einer bis dato unbekannten Dimension des Grauens. Damals musste eine Polizeispezialeinheit mysteriöse Vorfälle in der Nähe von Raccoon City aufklären. Doch seltsamerweise brach der Kontakt zu ihr völlig ab. Daraufhin wurden die Mitglieder des Alpha-Teams entsandt, um das Verschwinden der Kollegen zu untersuchen. Doch was sie vorfanden, ließ ihnen das Blut in den Adern gefrieren. Als sie die entstellten Leichen ihrer Kollegen fanden, wurden sie von mutierten Zombiehunden angegriffen. Sie hatten nur eine Chance, indem sie sich in das nahe gelegene Landhaus flüchteten. Dort angekommen, wähnten sie sich in Sicherheit, doch die kommenden Ereignisse sollten sie eines Besseren belehren. Der Wissensdurst all derer, die sich fragten, wie es überhaupt zu den schrecklichen Ereignissen in Teil 1 kommen konnte, wird in der neuesten Episode aus der *Resident Evil*-Reihe gestillt. In *Resident Evil Zero* könnt ihr nämlich aktiv die Geschichte des Bravo-Teams miterleben. Einer der Hauptcharaktere ist die zierliche Rebecca Chambers, die bereits im ersten Teil einen Gastauftritt hatte.

Schauplatz ist zu Beginn ein Zug, der für die Passagiere nach dem Angriff von mutierten Egeln zu ihrem Grab wird. Nach einem Szenenwechsel

**HEADSHOT** Im Eifer des Gefechts kann durch puren Zufall auch ein Kopfschuss dabei sein.

**SCHNIPP, SCHNAPP** Nehmt euch beim Kampf mit dem ersten Zwischengegner vor seinen Scheren und dem Stachel in Acht.

**SUNNYBOY** Billy markiert den Macho und provoziert die zierliche Rebecca mit lässigen Sprüchen.

**BURN IN HELL** Lasst brennende Zombies nicht zu nahe heran, sonst wird euch zu warm ums Herz.

INFO CHARAKTERE

## Billy Coen

**Rebecca erfährt durch den Neuling tatkräftige Unterstützung.**

Der 26-jährige Gefangene Billy Coen wurde von einem Militärgericht für den – angeblichen – Mord an 23 Menschen zum Tode verurteilt und sollte eigentlich zu seiner Hinrichtung überführt werden. Als ehemaliges Mitglied der U.S. Marines hat er umfassende Waffenkenntnisse und ist ein guter Kämpfer. Hinter seiner harten Fassade verbirgt sich ein Mensch mit einem starken Gerechtigkeitssinn, der immer dann zum Vorschein kommt, wenn Rebecca in Not gerät. Durch seine körperliche Überlegenheit ist er ein unentbehrlicher Helfer bei der Lösung vieler Rätsel. Außerdem macht ihn seine höhere Widerstandsfähigkeit zur ersten Wahl bei brenzligen Situationen und Kämpfen.

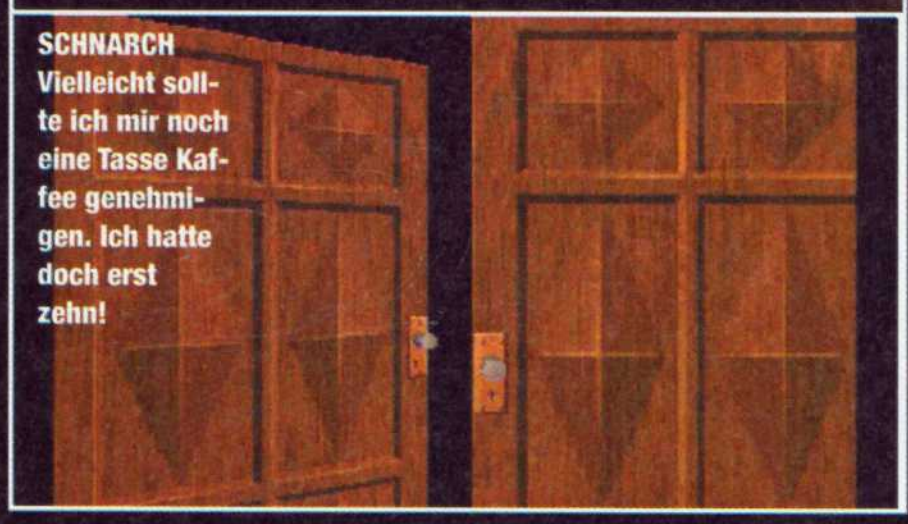
**COUNTDOWN Kurz vor dem Stillstand des Zuges erlebt man eine harte Stresssituation.**

**TOLLWUT Sind die mutierten Gorillas erst einmal so nahe gekommen, heißt es schnell handeln.**

INFO KLOPF, KLOPF

## Wer ist an der Tür?

Für die einen ist es ein Schwachpunkt des Spieles, für die anderen ein wichtiges atmosphärisches Element. Die Rede ist von den Türsequenzen. Eigentlich werden ja nur die neuen Daten in den Arbeitsspeicher geladen. Oder hat das Ganze etwa andere Gründe? Für den Fall der Fälle kann man ja in der Zeit auch schon mal einen Krankenwagen rufen, falls man den nächsten Herzkasper nicht so leicht wegsteckt! Man könnte sich aber auch eine frische Tasse Kaffee reinkippen, weil man die Sequenz schon zum hunderttrillionsten Mal sieht. Egal wie man dieses Mysterium auslegt oder was man währenddessen macht, es ist und bleibt ein fester Bestandteil der fesselnden Faszination für das Grauen!



**SCHNARCH Vielleicht sollte ich mir noch eine Tasse Kaffee genehmigen. Ich hatte doch erst zehn!**

sieht man das S.T.A.R.S.-Bravo-Team, welches zu einem Tatort unterwegs ist. Auf dem Weg dorthin passiert auch gleich das erste Unglück: Der Helikopter stürzt ab. Die Insassen haben Glück im Unglück und überleben.

### GRAUENVOLLER BEGINN

Nicht weit von der Unglücksstelle finden die Polizisten das Wrack eines Militärfahrzeuges. Dort müssen sie feststellen, dass der Fahrer und der Beifahrer auf bestialische Art und Weise ums Leben gekommen sind. Aus den gefundenen Papieren geht hervor, dass sie in Begleitung eines Häftlings, der zweiten Hauptfigur Billy Coen, waren. Da dieser jedoch spurlos verschwunden ist, bleibt für die Sondereinsatztruppe nur der eine Schluss:

**RÄTSELSPASS** Beide Charaktere werden gebraucht, um die Rätsel lösen zu können.

Ein Käfig zur Aufzucht von Tieren.

**KLETTE** Die kleinen Blutegel ziehen euch kontinuierlich Energie ab.

**STÜRMISCH** Auf dem Dach des Zuges peitscht euch der Regen brutal ins Gesicht.

**HEUSCHRECKENPLAGE** Um diesen Viechern Einhalt zu gebieten, braucht man durchschlagskräftige Argumente.

**ALTE BEKANNTE** Die Krähen zerren auch dieses Mal wieder an euren Nerven.

INFO CHARAKTERE

## Rebecca Chambers

**Klein, aber oho! Die zierliche Statur von Rebecca täuscht gewaltig.**

Schon als kleines Kind konnte Rebecca zeigen, dass sie einiges auf dem Kasten hat: Ihr Universitätsstudium schloss sie bereits mit 18 Jahren ab. Als Sanitäterin der Sondereinsatztruppe hat sie ausgeprägte wissenschaftliche Kenntnisse und arbeitet stets präzise und überlegt. Während des Horrortrips ist sie für Billy eine willkommene Unterstützung, da nur sie Heilkräuter mischen kann. Auch wenn sie einiges auf dem Kasten hat, braucht sie doch oft die Hilfe von Billy. Ihr Misstrauen ihm gegenüber schwindet langsam, als sie merkt, dass er ihr in gefährlichen Situationen hilfreich und mit vollem Einsatz zur Seite steht.

Er ist der Mörder. Sofort teilen sie sich auf, um den entflohenen Sträfling zu finden und dingfest zu machen. Rebecca stößt bei ihrer Suche nach dem Flüchtigen auf den stillgelegten Zug und setzt hier ihren Einsatz fort. Ihr bietet sich ein Bild des Grauens. Nicht ein Überlebender ist mehr in dem Zug zu finden. Stattdessen bekommt sie es bald mit nach lebendem Menschenfleisch gierenden Zombies zu tun. Nachdem sie den ersten Angriff der Untoten abwehren konnte, trifft sie bald auf den Verdächtigen Billy Coen. Auch er hat bereits Bekanntschaft mit den schauerlichen Zombies gemacht. Nach kurzer Zeit wird den beiden klar, dass sie ohne gegenseitige Unterstützung keine Chance haben, diesem wahr gewordenen Albtraum zu entrinnen.

### GETEILTES LEID IST HALBES LEID

Auf dieser Notwendigkeit basiert die Umsetzung des neuen spielerischen Elements, das in *Resident Evil Zero* erstmalig Anwendung findet. Ihr könnt nämlich zu jeder Zeit während des Spieles die Charaktere per Knopfdruck wechseln. Dass dieses Feature neue Möglichkeiten für die Gestaltung der Rätsel bietet, versteht sich von selbst. So muss man mit einer der Figuren zum Beispiel einen spitzen Gegenstand finden, damit der Partner das blockierte Schloss einer Tür aufbekommt. Da nur der gefangene Charakter diesen Gegenstand benutzen kann, muss man ihn vorher mit einem kleinen Küchenaufzug zu ihm befördern. An anderer Stelle werden sowohl Rebecca als auch Billy aktiv für das Lösen eines Rätsels benötigt. Während zum Beispiel Billy aktiv von euch gesteuert wird, kann man mit dem C-Stick Rebecca bewegen. Auf diese Weise lassen sich schwere Blockaden sichern und zeitgleich Gegenstände einsammeln, die sonst unerreichbar sind. Die Rätsel bieten leider keine Innovationen. Oftmals sind sie zu leicht durchschaubar. Erfahrene Spieler sehen schon beim ersten Blick, was zu tun ist.

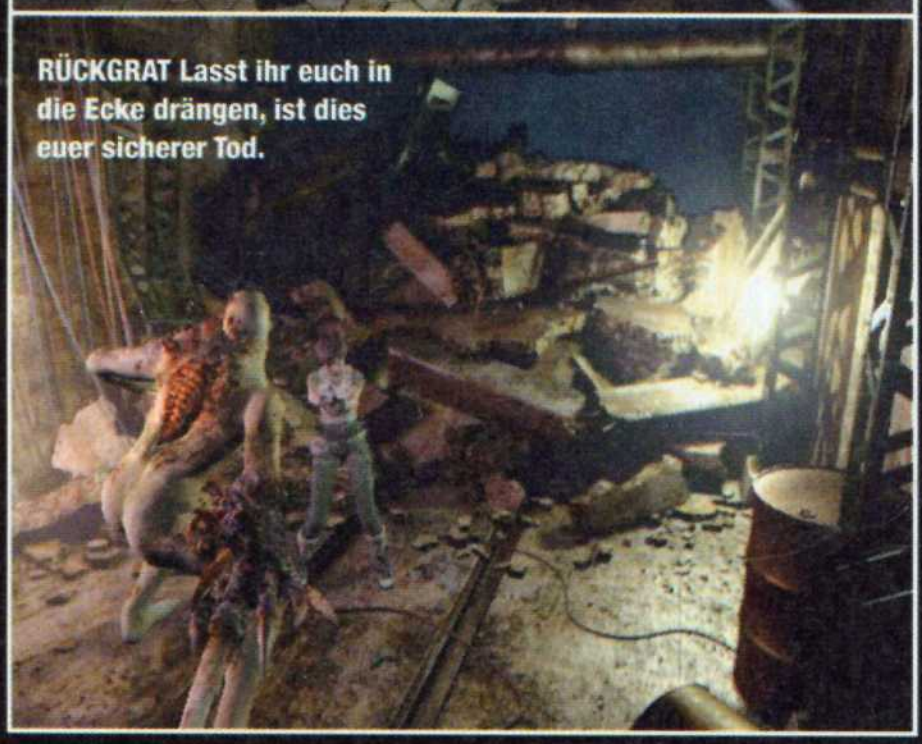
### GIBST DU MIR, GEB ICH DIR

Aber nicht nur die Rätsel sind auf die gezielt einsetzbare Kooperation beider Figuren zugeschnitten. Die zahlreichen Hilfsmittel wie zum Beispiel Heilkräuter oder Waffen und andere nutzbare Utensilien können zwischen Rebecca und Billy hin- und hergetauscht

**SCHLÜSSELSPIELE** Die besonders gekennzeichneten Schlösser dürfen in keinem Resident Evil fehlen.

**ÜBERRASCHUNG** Mit der Schrotflinte lässt sich jedes Problem schnell aus der Welt schaffen.

**GUMMIMANN** Diese neue Mutation ist besonders widerstandsfähig und sollte am besten gemieden werden.



**RÜCKGRAT** Lasst ihr euch in die Ecke drängen, ist dies euer sicherer Tod.

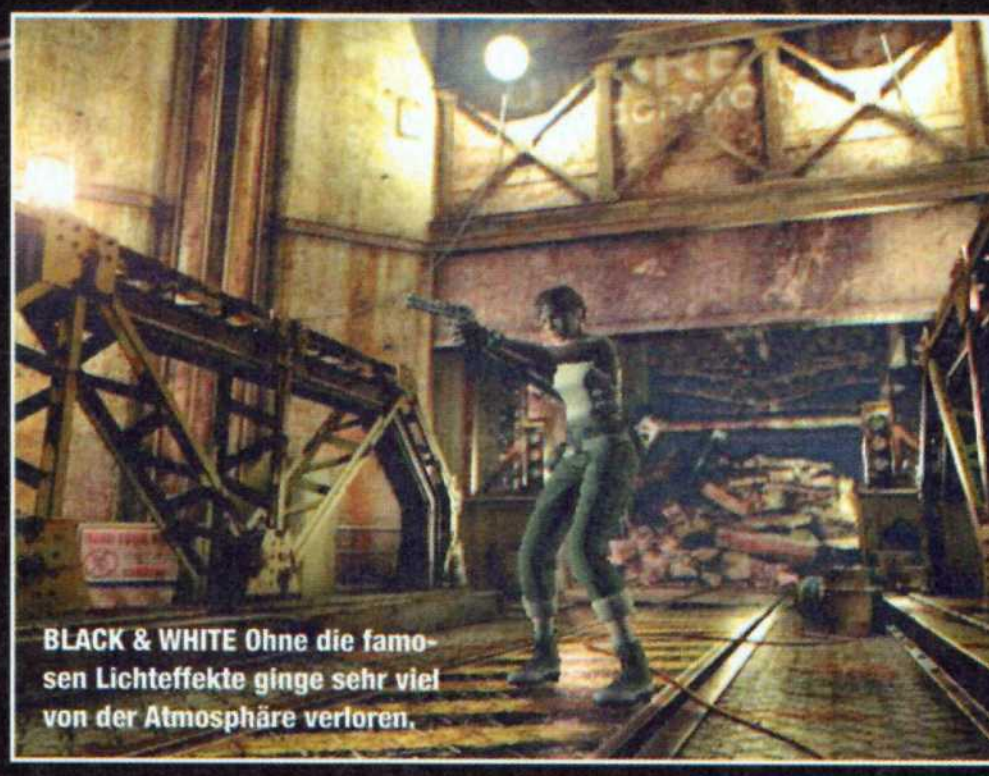
**AUF DEUTSCH, BITTE** Gute Übersetzungsarbeit wurde nicht nur bei der Menüführung, sondern auch bei den Dialogen des Spiels geleistet.

werden. Je nach Situation bekommt dies einen ganz eigenen und wichtigen Stellenwert. Überlegtes Vorgehen ist dabei wichtig, denn anders als in den Vorgängern gibt es keine Truhen mehr, in denen man seine eigene Vorratskammer anlegen kann. Dies führte in der Vergangenheit oftmals zu weiten Umwegen, durch die viel Zeit verloren ging. Stattdessen werden Waffen oder Gegenstände, die zum jetzigen Zeitpunkt nicht gebraucht werden oder entbehrlich sind, einfach abgelegt. Vergessliche Naturen müssen deswegen nicht die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Auf der Karte werden diese Utensilien angezeigt – und zwar auch in dem jeweiligen Raum, wo sie liegen.

Von grafischer Seite aus gibt es eigentlich nichts zu meckern. Die erstklassig gerenderte und stimmungsvoll inszenierte Anfangssequenz bietet einen tollen Start in das Horrorabenteuer. Anders als bei *Resident Evil: Code Veronica* oder bei dem kommenden *Resident Evil 4* hat Capcom bei der Gestaltung der Umgebung auf die altbewährte Methode gesetzt.

## GRUSELIG GUT

Rendern heißt das Zauberwort und das beherrscht Capcom ja in Perfektion. Der Zug brilliert mit einer enormen Detailvielfalt. In jedem Abteil entdeckt man viele Kleinigkeiten, die das Szenario erschreckend wirklich erscheinen lassen. Egal ob es durch die Vibration des fahrenden Zuges hin- und herrollende Gläser und Flaschen sind oder kleine Staubwölkchen, die beim Laufen aus dem Teppich emporsteigen. Atmosphärisch ist *Resident Evil Zero* eine



**BLACK & WHITE** Ohne die famosen Lichteffekte ginge sehr viel von der Atmosphäre verloren.

Klasse für sich. Einen wesentlichen Beitrag zum Gänsehaut-Feeling leistet die Kombination aus stimmig bedrohlichen Klängen und dem umwerfenden Licht-und-Schatten-Spiel. Dieses zählt, spätestens seit dem Remake des ersten Teiles, zum Besten, was es bisher zu bewundern gab. Wenn man durch einen spärlich beleuchteten Gang geht und dabei leise das wehleidige Stöhnen und Schlurfen der Zombies vernimmt, stellen sich einem des Öfteren die Nackenhaare auf.

Neben alten Bekannten trifft man auch die einen oder anderen neuen Monster. Die elastischen Superzombies sind dabei, neben den Riesenheuschrecken und den ebenso flinken wie lästigen Gorilla-Zombies, die gemeinsten Gegner, mit denen man es zu tun bekommt. Um sämtliche Zusammenhänge richtig zu begreifen, wurde das Abenteuer vollständig ins Deutsche übersetzt. Die Übersetzungsarbeit ist im Großen und Ganzen gut gelungen, von wenigen Ausnahmen mal abgesehen. Aber auch *Resident Evil* ist nicht perfekt. Wie bereits angesprochen, sind viele der Rätsel viel zu durchschaubar und sorgen durch ihre zeitintensive Lösung oft für einen Bruch im ansonsten gelungenen Spannungsbogen. Die Steuerung ist zu träge ausgefallen, was gerade bei den Zwischengegnern das Ausweichen zu einer Geduldsprobe macht.

UDO CRNJAK

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
packt die Flinte ein.

Nachdem wir die US-Version im Test behandelt hatten, brach in diversen Foren eine hitzige und spekulative Diskussion aus, ob die PAL-Fassung nun geschnitten sein wird oder nicht. Alle, die eine ähnliche Verstümmelung wie bei *Resident Evil 3: Nemesis* befürchteten, kann ich beruhigen: Die deutsche Version ist absolut ungekürzt. Allerdings ist der Gore-Faktor bei weitem nicht so extrem wie zum Beispiel beim zweiten Teil. Alles in allem steht uns ein weiterer Gänsehautgarant ins Haus, der an kleinen Mankos krankt.

**TEST**
**RESIDENT EVIL ZERO**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | 9 Blöcke |
| Schwierigkeit: | 3 Spielstufen |
| Umfang: | 6 Areale |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.capcom-europe.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Capcom** | **7. März** |
| Preis | USK-Freigabe |
| **Ca. € 60,-** | **Ab 16 Jahren** |

Besonderheiten:
**2 Spiele-Disks, 60-Hz-Modus**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 87% | 85% | 90% | **89%** |

„Ein **angstschweißtreibendes Horror-Epos** – mit kleinen Schwächen, die nicht ins Gewicht fallen"

**ARACHNOPHOBIE Menschen mit einer Abneigung gegen Spinnen können diese hier richtig ausleben.**

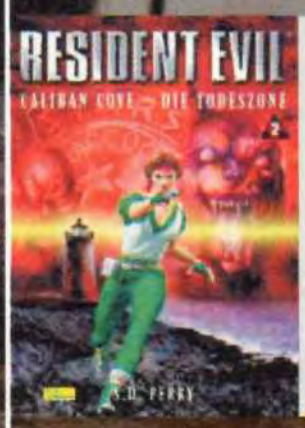
**INFO** **LESESTOFF**

# Für alle Bücherwürmer!

Abseits der äußerst erfolgreichen Videospielserie hat sich eine Buchautorin die interessante Geschichte rund um den Umbrella-Konzern als Vorlage genommen, um spannende Werke zu verfassen. Stephani Danielle Perry schrieb schon einige Aliens-Romane und zeichnet für die Buchumsetzung von *Timecop* und *Virus* verantwortlich.

**RESIDENT EVIL 1 – DIE UMBRELLA VERSCHWÖRUNG**
*Englischer Originaltitel:* Resident Evil 1 – The Umbrella Conspiracy

Der erste Roman ist beinahe eine 1:1-Umsetzung des ersten Teiles. Neben der gut lesbaren Geschichte erfährt der Leser noch einiges an Hintergrundinformationen rund um den Konzern und die Vorfälle, die gut veranschaulicht werden.




**RESIDENT EVIL 2 – DIE TODESZONE**
*Englischer Originaltitel:* Resident Evil 2 – Caliban Cove

Nachdem die Mitglieder des S.T.A.R.S.-Alpha-Teams die erste Odyssee überstanden haben, wollen sie der Welt mitteilen, welche Gräueltaten der Umbrella-Konzern verbricht. Da ihnen keiner glaubt, entscheiden sie sich dazu, die Verschwörung auf eigene Faust zu zerschlagen.

**RESIDENT EVIL 3 – STADT DER VERDAMMTEN**
*Englischer Originaltitel:* Resident Evil 3 – City of Dead

In diesem Buch wird die Geschichte des Nachfolgers von *Resident Evil* erzählt. Wieder einmal hält sich die Autorin sehr genau an die Geschehnisse und liefert sehr interessante Hintergrundinformationen zu den Charakteren Ada Wong, William und Anette Birkin und über Brian Irons, den Polizeichef.

**RESIDENT EVIL 4 – DAS TOR ZUR UNTERWELT**
*Englischer Originaltitel:* Resident Evil 4 – Underworld

Die übrig gebliebenen Mitglieder der S.T.A.R.S.-Truppe versuchen, in einer der modernsten Umbrella-Einrichtungen unter der Wüste des amerikanischen Südwestens das teuflische Unternehmen endgültig zu vernichten. Veröffentlicht wird der Roman am 26. März.

**RESIDENT EVIL 5 – NEMESIS**
*Erscheinungsdatum:*
25. Juni

**RESIDENT EVIL 6 – CODE: VERONICA**
*Erscheinungsdatum:*
22. Oktober

N-ZONE HIT

# Rayman 3
## Hoodlum Havoc

**Nach Super Mario Sunshine und Starfox Adventures folgt ein weiteres Highlight auf dem Würfel.**

Alles fängt mit einem einzigen roten Lums an, einem kleinen Geschöpf voller positiver, heller Energie. Bereits in den vorangegangenen Versionen erhielt Rayman von diesen winzigen Kreaturen Unterstützung. Sie dienten ihm beispielsweise als Speicherpunkte oder füllten seine Lebensenergie wieder auf. Eines schönen Tages erblickt ein einzelnes rotes Lums namens André etwas so Schreckliches, dass es vor lauter Angst und der Bosheit, die es zu Gesicht bekam, schwarz wird. Dieses einzelne winzige Etwas steckt alle anderen Lums, mit denen es in Berührung kommt, rasend schnell an. Das Böse verbreitet sich wie ein Virus, wodurch sich eine ganze Armee von bösen schwarzen Lums, den so genannten Hoodlums, formiert. Diese hinterlistigen Kreaturen haben das Ziel, die Welt zugrunde zu richten.

### FLIEGEN-TRANSPORTER

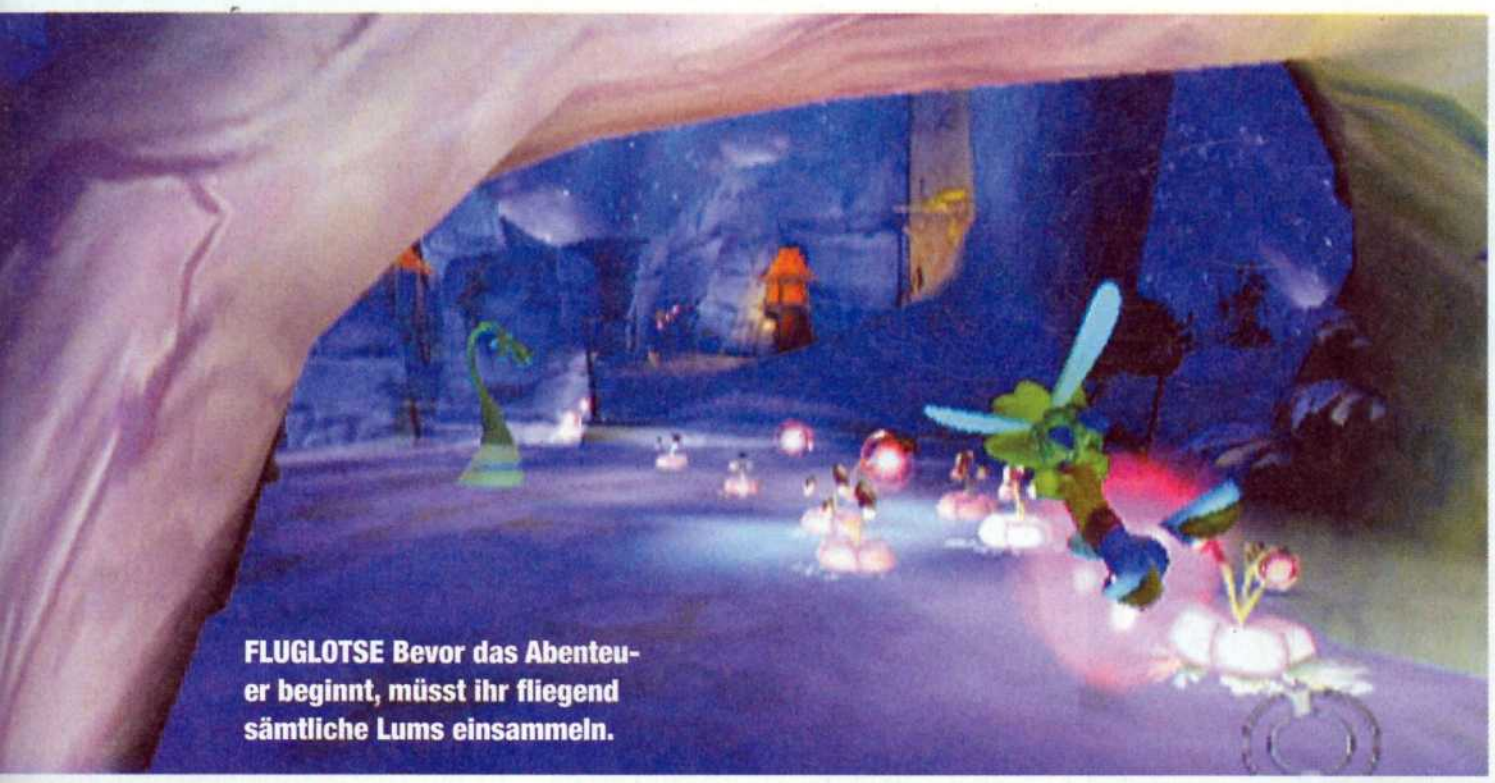
Bereits der erste Blick auf das Intro verspricht dem Spieler, in eine bunt schillernde, aufwendig gestaltete Welt entführt zu werden. Murphy, eine kleine, aufgedrehte Fliege, schwirrt mit Rayman als Ballast durch einen mystischen Wald, in dem es vor leuchtenden Lums nur so wimmelt. Wenn ihr in die Haut unseres Helden schlüpft, besteht eure erste Aufgabe darin, Murphy so zu steuern, dass alle verstreuten Lums eingesackt werden können. Murphy wird dabei euer Talent als Fluglotse mehr oder auch weniger freundlich kommentieren. Sobald ihr genügend Lums gesammelt habt, stürzt euch Murphy (indem er euch einfach sehr unsanft fallen lässt) in das Abenteuer.

### GOOD OLD RAYMAN

Während ihr die erste Welt „Der Feen-Rat" wie gewohnt laufend, hüpfend oder mittels des rotierenden Haarschopfes schwebend erforscht, steht euch Murphy ständig mit Rat und Tat zur Seite. Die Fliege, die aufgrund ihrer großen Augen an Puck

**DIE LIEBE ZUM DETAIL ... ist hier sehr gut erkennbar – sogar Blütenstaub ist zu sehen.**

**WANTED Überall werden Rayman und Globox von den Hoodlums steckbrieflich gesucht.**



**FLUGLOTSE Bevor das Abenteuer beginnt, müsst ihr fliegend sämtliche Lums einsammeln.**

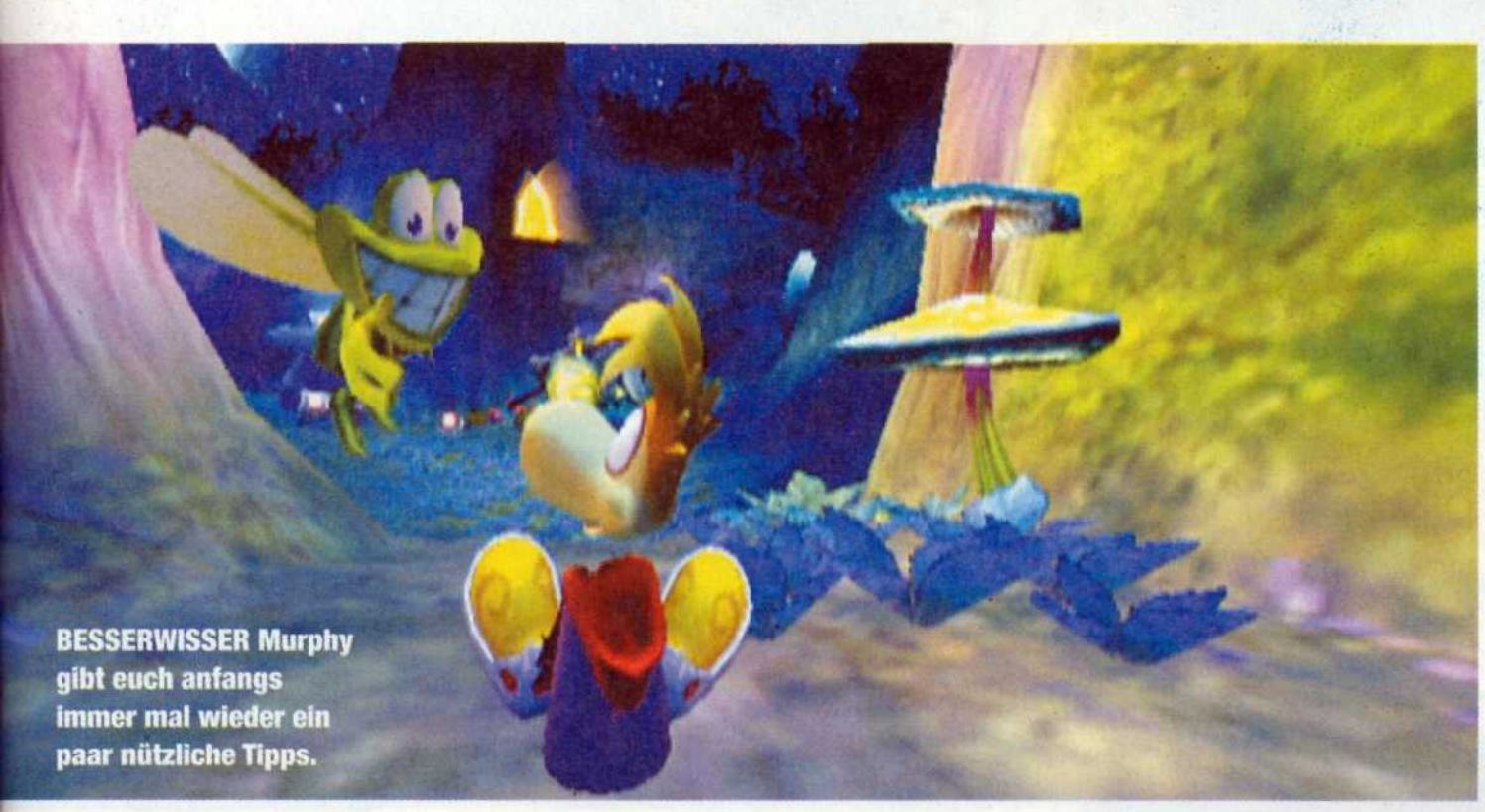
erinnert, gibt anfangs alle möglichen Tipps aus einem Handbuch zum Besten. Der Schlaumeier Murphy macht so den Spieler langsam mit Raymans Bewegungsfähigkeiten vertraut. Durch die ausführlich erteilten Ratschläge ist es selbst für GameCube-Frischlinge nicht notwendig, die Spielbeschreibung zur Hand zu nehmen. Die Vermutung, dass *Rayman 3 Hoodlum Havoc* nur für junge Konsolen-Besitzer geeignet sei, kann allerdings gleich beiseite geschoben werden. So schreien in späteren Sequenzen manche Bösewichte beispielsweise nach frischem Fleisch oder sogar einer Portion Hirn und auch Murphys Witze sind ab und an nicht ganz ohne.

## RETTET GLOBOX

Ein wenig später erfahrt ihr, warum es um die Gesundheit von Raymans bestem Freund Globox, einem großen, dicken Frosch, nicht so gut bestellt ist. André, der Lord der dunklen Lums, startet eine Attacke auf die beiden Freunde. Globox „rettet" die Situation vorerst, indem er André vor lauter Schreck versehentlich verschluckt. Daraufhin beginnt Globox sich ganz seltsam zu benehmen und eine eigenartige Sucht nach Pflaumensaft zu entwickeln. Der Lord der dunklen Lums zwingt ihn sogar dazu, sich das Gebräu fässerweise hinter die Binde zu kippen. Dummerweise ist Globox aber auf dieses Gesöff allergisch, was seiner Gesundheit natürlich nicht gerade zugute kommt. Mit dem riesigen Frosch im Schlepptau müsst ihr euch auf die Suche nach drei Kleinlingen, den so genannten Heilern, machen. Globox' Schicksal liegt in ihren Händen und es darf natürlich keine Zeit verloren werden, da André in Globox' Bauch zu viel Schaden anrichten könnte. Während eurer Reise solltet ihr auch so viel Münzen wie möglich einsammeln, da euch ein bestimmter Betrag immer wieder Zugriff auf einen weiteren Bonus-Level verschafft. In solch einem Extra-Level müsst ihr beispielsweise auf einer Rakete sitzend schmale Schienen entlangdüsen und dabei abermals so viele Münzen wie möglich ergattern.

## BÖSEWICHTE OHNE ENDE

Unzählige Hoodlums werden sich euch dabei kampflustig in den Weg stellen. Um gegen diese finstere Armee besser gewappnet zu sein, solltet ihr vor allem mit euren Fäusten perfekt umgehen können. Die meisten Gegner können durch einfache Faustschläge, die mit dem B-Button auszuführen sind, aus dem Weg geräumt werden. Damit Rayman mehr Schwung beim Schleudern seiner Faust bekommt, müsst ihr den B-Knopf lediglich länger gedrückt halten. Da sich die Hoodlums aber manchmal auch hinter einem Schutzschild verbergen, ist häufig ein Schlag um die Ecke nötig. Um sich diese Schurken vom Hals zu schaffen, müsst ihr wäh-



**BESSERWISSER Murphy gibt euch anfangs immer mal wieder ein paar nützliche Tipps.**

**INFO INNOVATIONEN**

# Raymans neue Superkräfte

**ROTE MONTUR: Diese Super-Ray-Montur ermöglicht dem kleinen Helden das Sprengen dicker, massiver Türen oder anderer Durchgänge.**

**GRÜNE MONTUR: Rayman kann beispielsweise durch einen wuchtigen Schlag höher gelegene Plattformen herunterzwirbeln.**

**GELBE MONTUR: Rayman hat für kurze Zeit einen Propeller auf dem Kopf, der ihm das Fliegen ermöglicht.**

**ORANGE MONTUR: Mit einer fernsteuerbaren Rakete kann Rayman Ziele treffen, die normalerweise gar nicht erreichbar wären.**

**BLAUE MONTUR: Mittels eines Enterhakens kann sich Rayman an dafür vorgesehenen Ösen einhaken.**

INFO DAS RAYMAN-UNIVERSUM

# Das Rayman-Universum

### 1. Welt: Der Feen-Rat

Hier beginnt alles. In diesem geheimnisvollen Waldreich ist das Herz der Welt beheimatet und die Hoodlums warten nur darauf, ihre dreieckigen Pfoten danach auszustrecken. Zeit für Rayman, mal wieder ordentlich in dieser Gegend aufzuräumen.

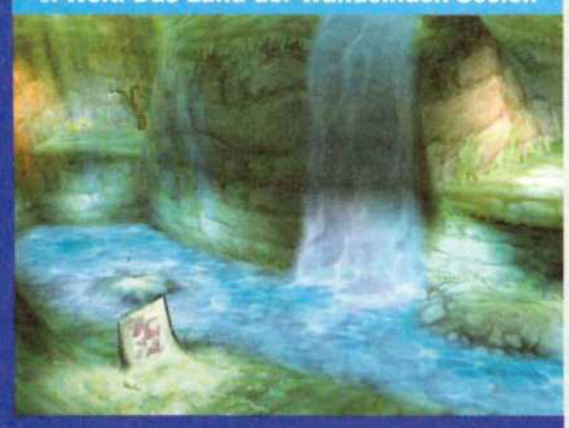
### 2. Welt: Der Eichborn-Wald

Einst wimmelte es hier von Leben. Doch nun wimmelt es in diesem üppigen Waldgebiet von Horden nichtswürdiger Hoodlums. Hier haben sie ihre Türme, Bunker und all die anderen Hindernisse hingesetzt, so dass Raymans Abstecher alles andere als ein Spaziergang ist.

### 3. Welt: Der Krötensumpf

Dieses Marschland ist auf keiner Karte verzeichnet und liegt im Unterreich von Raymans Welt. Hier lebt ein Haufen feindlicher Flora und Fauna - ganz zu schweigen von im wahrsten Sinne des Wortes asozialen Hexen und egomanischen Musketieren.

### 4. Welt: Das Land der wandelnden Seelen



Hier haben zerstörerische Stürme ihre Spuren hinterlassen. Dieses raue Ödland wirkt auf Besucher - insbesondere auf Abenteurer wie Rayman - nicht gerade einladend. Man raunt sich Geschichten über Phantomkreaturen zu, die als Gefangene im verhexten Moor umhergehen.

### 5. Die Wüste der Knaaren

Gebaut aus Ersatzteilen, ein paar Maschinen und eimerweise Hoodlum-Ellbogenschmiere, ist dieses Land das Produktionszentrum für die gesamte Hoodlum-Munition. Außerdem hüten die Hoodlums hier das heiß begehrte Rezept für ihren Pflaumensaft.

KLEINLINGE Auch sie haben oft nützliche Tipps für die beiden Freunde.

rend des Schlagabtausches lediglich die rechte Schultertaste gedrückt halten. Auf diese Weise kann sich Rayman seitwärts bewegen, ohne sein Ziel aus den Augen zu verlieren. Dieses Manöver ist außerdem hervorragend dazu geeignet, gegnerischen Kugeln auszuweichen, und ist auch manchmal bei Kämpfen gegen einen Endgegner unbedingt erforderlich.

## RETTET DIE KLEINLINGE

Während des Spiels solltet ihr immer und überall die Augen nach Kleinlingen offen halten. Die friedlichen Bewohner sind Meister der Magie und des Gesangs. Ihre musikalische Lebensweise zog die Aufmerksamkeit der Hoodlums auf sich, welche die friedfertigen Gesellen kurzerhand gefangen nahmen und in winzige Käfige sperrten. Im Allgemeinen hat sich das Spielprinzip nicht großartig geändert. Neu ist allerdings, dass Rayman unter anderem als Dank für die Rettung von Kleinlingen nach und nach fünf verschiedenfarbige Dosen erhält. Kommt Rayman mit solch einer Dose in Berührung, so besitzt er für einen kurzen Moment diverse Superkräfte, wie beispielsweise einen Enterhaken oder eine Faust mit durchschlagender Wirkung. Die Zeit, in der diese

INFO INTERNET

## Rayman online

Natürlich ist der Jump&Run-Star auch im Internet vertreten. Rayman-Fans können unter **www.raymanzone.com** tonnenweise Infos über ihren Superhelden und eine Menge anderer Figuren aus den Spielen erfahren. Natürlich könnt ihr euch auch in einem Forum austauschen sowie spezielle Goodies herunterladen. Wenn ihr noch weitere Informationen zu Raymans drittem Abenteuer einsehen wollt, erhaltet ihr auf **www.rayman3.com** direkten Zugriff auf sein neues Abenteuer.

FLOWER-POWER ... ist angesagt. Mit einer Düsenrakete rauscht Rayman die Bahnen entlang.

Power-Fäuste genutzt werden können, ist zwar nicht allzu lange, wird aber durch einen am Bildschirm erkennbaren Timer angezeigt. Raymans neue Spezialattacken haben wir für euch kurz auf Seite 23 in einem Extrakasten zusammengestellt.

## KURZES RESÜMEE

Zwar knüpft dieser Teil weniger an die mystischen Vorgänger an, dafür sind die eingestreuten Gags wirklich zum Lachen. Eine stimmige Farbzusammenstellung, gelungene Texturen, beeindruckende Lichteffekte und eine wunderschöne Weitsicht sorgen für die nötige Atmosphäre. Die verschiedenen Welten sind allesamt großzügig gestaltet, wobei es viele versteckte Bereiche zu entdecken gibt. Der Spieler muss sich schon einige Mühe geben, um alle versteckten Extras zu finden. Wie auch schon diverse Vorgänger kann *Hoodlum Havoc* vor allem mit Abwechslungsreichtum und Detailverliebtheit glänzen. Auch die von Zeit zu Zeit eingestreuten, meist wirklich witzigen Zwischensequenzen fesseln den Spieler an das Geschehen. Auch soundtechnisch kann das Spiel punkten. Die musikalische Untermalung reicht von lustigem Cartoon-Gedudel bis hin zu funkigem Jazz. Außerdem konnte der „Meister" Guildo Horn, wie ihn seine Anhänger nennen, für die Synchronisation von Globox gewonnen werden. Dass er sehr viel Spaß bei seiner Arbeit hatte, ist herauszuhören. Die Kameraführung ist eigentlich das Einzige, was es wirklich leicht zu bemängeln gibt. Mittels des C-Sticks positioniert man die Kamera meistens in die gewünschte Richtung. Allerdings leider nur meistens ... Beispielsweise kann in manchen Bereichen eines Levels die Perspektive gar nicht oder nur begrenzt geändert werden, was vor allem in hitzigen Gefechten von Nachteil sein kann, da es dadurch etwas problematisch wird, einen Gegner ins Visier zu nehmen. Außerdem bleibt die Kamera ab und an in bestimmten Ecken kurzzeitig hängen, was allerdings zum Glück nicht sehr häufig vorkommt. Nichtsdestotrotz ist aber eines sicher: Raymans neuestes Action-Adventure sollte sich kein Spieler entgehen lassen.

KERSTIN SPRINGER

**INFO** **MULTIPLAYER**

# Die Linkfunktion

Solltet ihr einen GBA besitzen, so habt ihr auch noch die Möglichkeit, ihn mit eurem GameCube zu verbinden. Das verschafft euch nicht nur zehn weitere *Rayman 3*-Levels und eine Bonusherausforderung auf dem Handheld, sondern auch noch eine ganz neue Multiplayer-Variante für zwei bis vier Spieler. Ihr benötigt dazu einen GameCube, die dazugehörige *Rayman 3*-Version und einen beziehungsweise zwei Game Boy Advance mit der dazugehörigen Cartridge. Der Game-Boy-Spieler kann sich an einer Art *Tetris* versuchen und geschickt mit diversen Steinen eine Straße bauen, während der Würfel-Zocker diese erstellte Straße in Echtzeit in einem Autoscooter entlangrauschen muss. Wie ihr seht, ist bei *Hoodlum Havoc* einiges geboten.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Kerstin Springer**
ist begeistert

Dass *Hoodlum Havoc* auch an die vorangegangenen *Rayman*-Titel heranreichen würde, war für mich von vorneherein klar. Allerdings hatte ich nicht damit gerechnet, dass meine Erwartungen noch übertroffen werden würden. Die Grafik ist beeindruckend und damit wirklich GameCube-würdig. Auch die eingestreuten Bonus-Levels sind mehr als farbenprächtig und hervorragend zur Auflockerung des Gameplays geeignet. Vor allem die Flower-Power-Levels haben mir viel Spaß bereitet, da die rasante Geschwindigkeit aufgrund des flüssigen Bildaufbaus sehr gut rüberkommt. Außerdem kann die Befreiung der Kleinlinge in etwa mit dem Sternesammeln bei Super Mario Sunshine verglichen werden, wodurch auch Langzeitmotivation geboten ist.

**IM VERGLEICH**
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Super Mario Sunshine** — 91%
Nintendo
Mario wurde den hohen Erwartungen mehr als gerecht und beschert uns ein echtes GameCube-Highlight, das seinesgleichen sucht.

**Starfox Adventures** — 91%
Nintendo
Ein optischer und vor allem auch spielerischer Hochgenuss, der nur einige kleine, aber nicht allzu sehr störende Mängel aufweist.

**RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** — 89%
Ubi Soft
Kunterbuntes, sehr abwechslungsreiches Action-Adventure mit gelungener GBA-Linkmöglichkeit für bis zu vier Spielern.

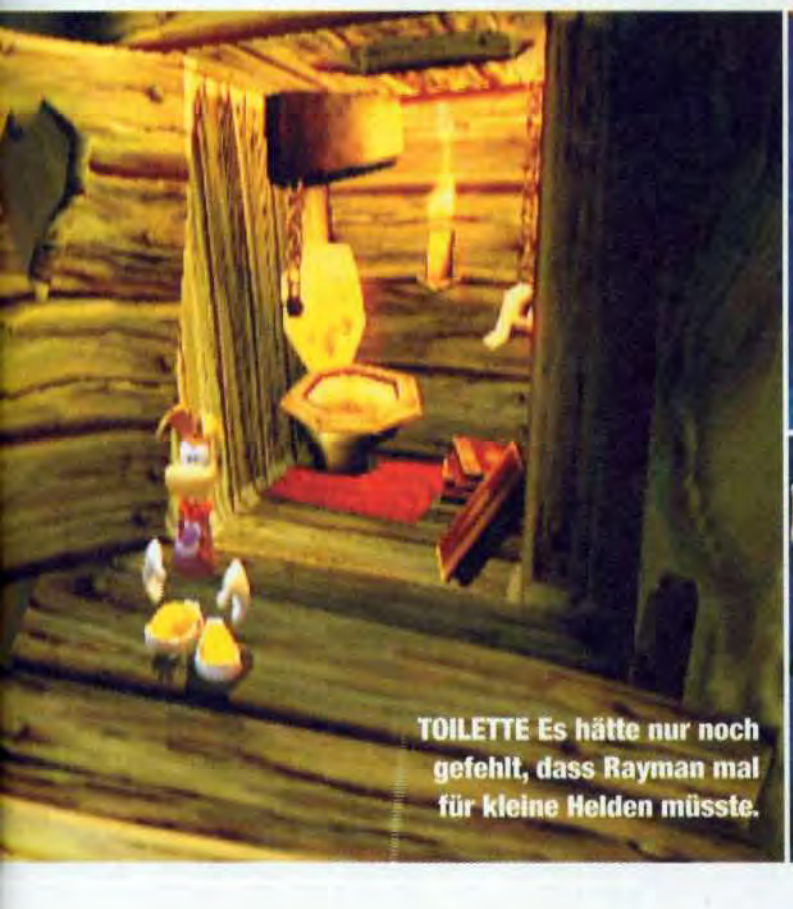
**TEST**
**RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | 8 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 5 Welten |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.rayman3.com |
| Hersteller | Ubi Soft |
| Termin | 20. Februar |
| Preis | € 59,95 |
| USK-Freigabe | Ohne Beschränkung |
| Besonderheiten: | Dolby Surround Pro Logic II |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 87% | 85% | 89% | 89 % |

„**Rasantes 3D-Action-Adventure**, das einen mit Sicherheit längere Zeit an die Konsole fesselt."



**TOILETTE Es hätte nur noch gefehlt, dass Rayman mal für kleine Helden müsste.**

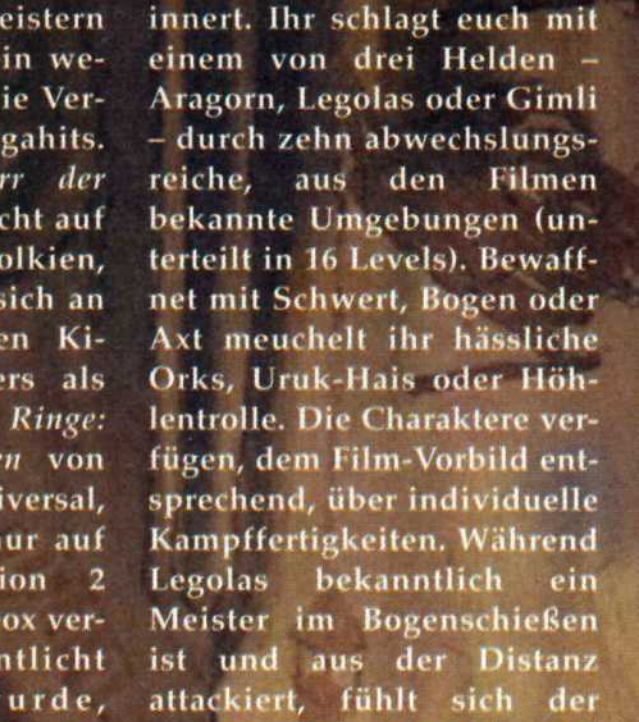
**KEIN DURCHGANG Überall versperren Hoodlums den Weg.**

**EINSTURZGEFAHR Nicht jeder Untergrund hält der Belastung stand.**

# Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

## Erwartet uns einmal mehr eine verhunzte Filmumsetzung oder ein **spielerischer Superhit?**

Während *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* bereits über neun Millionen Kinobesucher begeistern konnte, kommt mit ein wenig Verspätung nun die Versoftung des Kino-Megahits. Electronic Arts' *Herr der Ringe*-Spiel basiert nicht auf den Büchern von Tolkien, sondern orientiert sich an den ersten beiden Kinofilmen. Anders als *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* von Vivendi Universal, welches nur auf PlayStation 2 und Xbox veröffentlicht wurde, ist das Electronic-Arts-Spiel ein klassisches Hack&Slay-Abenteuer, welches teilweise sehr an den Klassiker *Golden Axe* erinnert. Ihr schlagt euch mit einem von drei Helden – Aragorn, Legolas oder Gimli – durch zehn abwechslungsreiche, aus den Filmen bekannte Umgebungen (unterteilt in 16 Levels). Bewaffnet mit Schwert, Bogen oder Axt meuchelt ihr hässliche Orks, Uruk-Hais oder Höhlentrolle. Die Charaktere verfügen, dem Film-Vorbild entsprechend, über individuelle Kampffertigkeiten. Während Legolas bekanntlich ein Meister im Bogenschießen ist und aus der Distanz attackiert, fühlt sich der Zwerg Gimli im Nahkampf am wohlsten. Aragorn ist der ausgeglichene Allrounder. Das Kampfsystem gibt



**MULTITALENT Aragorn ist der ausgeglichene Allrounder, der sowohl mit Schwert als auch mit Bogen umgehen kann.**

**TEAMWORK An vielen Stellen bekommt ihr Unterstützung durch eure Gefährten.**

**LICHTSCHEIN Die Lichteffekte sind gut und wurden gegenüber der PS2-Fassung verbessert.**

sich keine Blöße: Es gibt drei Grundangriffsarten: schnell und schwach, langsam und stark sowie zu guter Letzt den Fußkick. Die Varianten müssen je nach Gegnerart taktisch geschickt eingesetzt werden. Darüber hinaus kann jeder Charakter besondere Combos oder Fähigkeiten erlangen beziehungsweise steigern.

## BOMBASTISCHE PRÄSENTATION

Je nach eurer Leistung im jeweiligen Level, bekommt ihr nach jedem Level Erfahrungspunkte zugesprochen, die ihr für neue Schläge und Fertigkeiten einsetzen könnt. Gerade in den späteren Levels seid ihr ohne einen gut ausgebildeten Charakter aufgeschmissen. Um Erfahrungspunkte zu sammeln, kann man bereits abgeschlossene Levels noch mal besuchen – aber nur mit den Charakteren, die man in dem Level noch nicht gesteuert hat. Im Verlauf des Spiels bereist man viele bekannte Schauplätze. Von der Wetterspitze geht es über die Minen von Moria durch den Fangorn-Wald bis zum bitteren Ende nach Helms Klamm. Verbunden werden die verschiedenen Levels mit zahlreichen Filmszenen, welche aus Original-Kinosequenzen sowie Echtzeit-Videos bestehen. Diese Kombination ist einfach bombastisch, denn die Kinosequenzen werden fließend in die Echtzeit-Grafik übergeblendet. In Kombination mit der Nonstop-Bildschirm-Action sowie der oscarprämierten Original-Musik bietet sich dem Spieler ein unglaublich intensives Spielerlebnis.

Die fantastische Präsentation kann nicht über einige Mängel hinwegtäuschen, welche eine höhere Wertung verhindern. So ist z. B. das Spielprinzip viel zu simpel. Da es keine Rätsel gibt, wird außer Hack & Slay durch linear konstruierte Levels nicht viel geboten. Ein Zwei-

**FIGHT Spektakuläre Ork-Schlachten gehören zur Tagesordnung.**

INFO DIE PRÄSENTATION

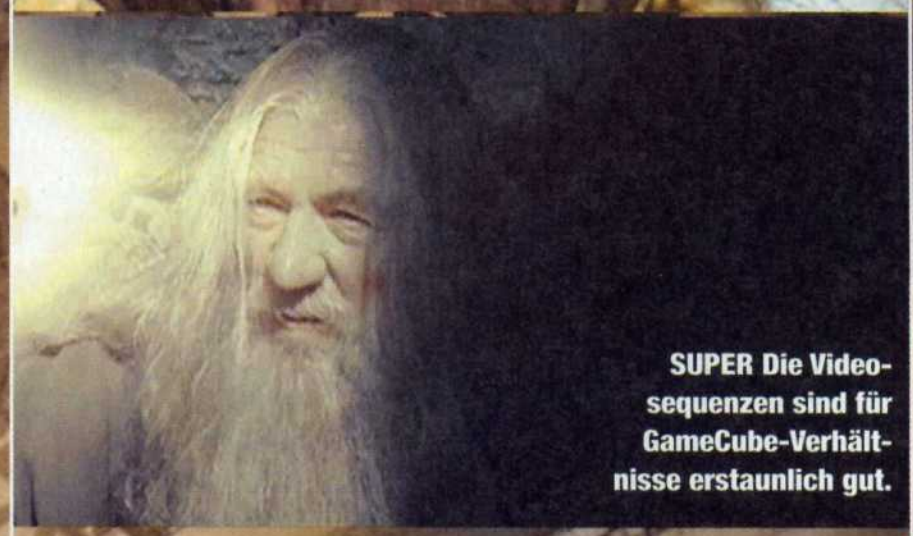
## Kinoreife Präsentation

**Die Präsentation von *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* braucht sich nicht vor den genialen Kino-Vorbildern zu verstecken.**

Electronic Arts' Versoftung von *Der Herr der Ringe* bietet zahlreiche Original-Videosequenzen aus den ersten beiden Kinofilmen. Die Qualität dieser Videos kommt zwar nicht ganz an die DVD-Videos der PlayStation 2 heran, sucht auf dem GameCube aber ihresgleichen. Die Überblendungen von Videosequenzen in Echtzeitgrafik haben die Entwickler zudem genial hinbekommen. Unterlegt von der Original-Filmmusik kommt auch im Videospiel richtiges Kino-Feeling auf.

**FLIESSEND Eben noch ein Original-Ausschnitt aus dem Film ...**

**... und jetzt sind wir schon wieder in der in Echtzeit berechneten Spielgrafik.**



**SUPER Die Videosequenzen sind für GameCube-Verhältnisse erstaunlich gut.**

**MIES Einige Gesichtstexturen sind sehr schwach. (links) BÖSE Vor den Minen von Moria erwartet euch noch eine Überraschung. (rechts)**

**RPG? Ihr erhaltet Erfahrungspunkte, die ihr im Shop eintauschen könnt.**

**MAGISCH Gandalf ist nicht steuerbar. Er bekämpft gerade den Höhlentroll.**

spieler-Modus, wie es ihn bereits damals bei *Golden Axe* gab, hätte bereits eine deutliche Steigerung des Spielspaßes bewirkt. Und so bombastisch die Präsentation auch sein mag: Das Spiel ist viel zu schnell vorbei. Selbst wenn man *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* komplett mit allen drei Figuren durchspielt, bekommt man den Abspann bereits nach sechs bis acht Stunden zu sehen (auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad). Auch die an sich gute Grafik kann nicht vollends überzeugen. Neben regelmäßigen Ruckeleinlagen ist die Qualität einiger Texturen äußerst bescheiden. So erinnern die unscharfen Gesichter der Charaktere eher an vergangene Nintendo-64-Tage und zeugen nicht gerade von der Power des GameCube.

Nichtsdestotrotz ist *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* ein gutes Spiel, das sich allein aufgrund der genialen Präsentation zu spielen lohnt. Hier hat Electronic Arts ganze Arbeit geleistet. Wer die Filme gemocht hat, kommt bei diesem Videospiel voll auf seine Kosten.

Fabian Sluga

**INFO KONVERTIERUNGSCHECK**

| | |
|---|---|
| Umfang: | Identisch zur PS2-Version |
| Performance: | Identisch zur PS2-Version |
| **Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube** | **Ok** |

Die GameCube-Version ist keinen Deut schlechter als die PS2-Version, aber leider auch nicht besser. Während einige Texturen und Lichteffekte auf dem GameCube schöner zur Geltung kommen, verfügt die PS2 über die qualitativ hochwertigeren Videos. Die Xbox-Version kann sich dank Dolby-Digital-Sound sowie der geringfügig hübscheren Grafik auf Platz 1 setzen.

**MEIN FAZIT SEHR GUT**

**Fabian Aluga** schlägt sich durch.

*Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* hat mich von der ersten Minute an gefesselt. Die bombastische Präsentation haut einen einfach um. Hat man das Spiel einmal durchgespielt, was nicht allzu lange dauert, geht einem das simple Spielprinzip aber auf die Nerven. Hier wäre ein Zweispieler-Modus wünschenswert gewesen. Auch wenn das Spiel einige Mängel hat, kann ich *Die zwei Türme* allen empfehlen, die die Filme mochten oder einfach nur auf Action stehen.

**IM VERGLEICH**

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**HDR: DIE ZWEI TÜRME** — 83%
Electronic Arts

Simples Spielprinzip, aber eine bombastische Präsentation. Dieses Spiel wird euch gefangen nehmen, bis ihr es durchhabt.

**Batman Vengeance** — 81%
Ubi Soft

Der Fledermaus-Mann befreit Gotham City von Joker und Co. Nicht so bombastisch wie *Die zwei Türme*, aber trotzdem unterhaltsam.

**Gauntlet Dark Leagacy** — 61%
Midway

Der Klassiker erinnert vom Spielprinzip sehr an *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme*, leider ist die technische Präsentation nur Mittelmaß.

**TEST**

**HDR: DIE ZWEI TÜRME**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | 4 Blöcke |
| Schwierigkeit: | 3 Spielstufen |
| Umfang: | 16 Levels |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.electronicarts.de**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **Electronic Arts** | Termin: **14. März** |
| Preis: **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren** |

Besonderheiten: **Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 77% | 87% | 82% | **83%** |

„Ein audiovisueller Hochgenuss! Leider ist die Spieldauer viel zu kurz und das Spielprinzip zu **simpel**."

# Whirl Tour

## Holt die Roller aus dem Keller!

Papaya Studios macht sie wieder saisonfähig.

**ROLLERDUELL** Zu zweit macht die Jagd nach Punkten ziemlich viel Spaß, vor allem, wenn ein Trick des Konkurrenten nicht klappt.

**UNTER WASSER** Das durch die Fenster scheinende Licht sieht gut aus.

**RETROPOWER** Das Minispiel Mondlander lässt nostalgische Stimmung aufkommen.

**GRINDMASTER FLASH** In der Vorstadt kann man grinden, was das Zeug hält.

**MEIN FAZIT** **GUT**



**Udo Crnjak**
fährt wieder Roller.

Der erste Blick täuscht bei diesem Spiel gewaltig. Während man es anfangs für ein weiteres unterdurchschnittliches Trendsportspiel von der Stange halten könnte, wird man nach ausgiebigem Spielen vom Gegenteil überzeugt. Die Kollisionsabfrage ist relativ großzügig ausgefallen, was dafür sorgt, dass der Frustfaktor sehr gering ist. Auch zu zweit macht es reichlich Spaß, auf Punktejagd zu gehen. Sehr durchwachsen ist nur die Grafik mit ihrer äußerst unstabilen Bildwiederholungsrate ausgefallen.

Seit Tony Hawk auf der Extremsport-Bühne aufgetaucht ist, bekam das Genre einen völlig neuen, bis dato unbekannten Stellenwert. Nach und nach sind immer mehr Hersteller auf diesen Zug mit aufgesprungen. Damit das Prinzip nicht zu schnell uninteressant wurde, versuchte man stets, für Abwechslung zu sorgen. Papaya Studios beschritt, was das Sportgerät angeht, ebenfalls einen neuen Weg. In *Whirl Tour* schwingt man sich nämlich auf einen motorisierten Roller. Anders als bei vielen Vertretern des Genres verfolgt man hier ein übergeordnetes Ziel: Während eines Konzertes verschwindet auf mysteriöse Art und Weise eine Band. Da der Roadie als Einziger übrig bleibt, schwingt er sich als einzige spielbare Figur am Anfang auf den Roller, um der Sache nachzugehen.

### ROLLERVIELFALT

Die spielerische Ausstattung ist ähnlich wie bei den anderen Genrevertretern. Man kann Tricklisten bearbeiten sowie Charaktere und Extrafilmchen freischalten. Jeder Level bietet eine Vielzahl von Aufgaben. Zum Beispiel gilt es, mehrere Statuen umzuwerfen oder eine bestimmte Anzahl an CDs einzusammeln. Außerdem befinden sich in jedem Level ein bzw. zwei Bosse, die es während der Ausführung eines Tricks zu treffen gilt. Das komplette Spiel, sowohl hinsichtlich der grafischen Gestaltung als auch der Spielbarkeit, ist eindeutig auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten. Eindeutig zu spüren ist dies bei der großzügig ausgefallenen Kollisionsabfrage. Wenn man nach einem waghalsigen Sprung, kombiniert mit einer irren Trickserie, nicht hundertprozentig sauber landet, fängt sich der Fahrer geschickt ab und ermöglicht so das Weiterfahren. Mit weiterem Voranschreiten schaltet man insgesamt sieben Charaktere, zehn Roller und acht Levels frei, die nochmals in jeweils drei Varianten unterteilt sind. In den drei Zweispielermodi kann man seinen Freunden zeigen, wer der Trickkönig im Hause ist. Als Zugabe könnt ihr nach erfolgreichem Freischalten das Extragame *Mondlander* spielen.

UDO CRNJAK

**TEST**
**WHIRL TOUR**

| | |
|---|---|
| Genre: | Trendsport |
| Spieler: | 1-2 Spieler |
| Speichern: | 12 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 8 Levels |
| Sprache: | Deutsch |

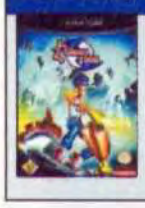
Internet: **www.crave-entertainment.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| Vivendi Universal | 07. März |
| **Preis** | **USK-Freigabe** |
| Ca. € 60,- | Ohne Beschränkung |

Besonderheiten:
60-Hz-Modus

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 64% | 78% | 75% | **75%** |



**„Unkompliziertes** und überraschend spaßiges Trendsportspiel mit großzügiger Kollisionsabfrage“

# ATV Quad Power Racing 2

## Beweist in Acclaims Quad-Racer eure **Off-road-Fahrkünste.**

## Stunt-Show

**Bei *ATV Quad Power Racing 2* müsst ihr nicht nur viel Fahrgeschick mitbringen, sondern auch die über 20 Tricks beherrschen.**

Vom Wheelie über Stoppies bis hin zu Zweirad-Einlagen reicht die Trickpalette der Biker. Diese sind meist mit einer Kombination aus Analogstick und Tasten zu bewerkstelligen. Die Tricks sind spektakulär, machen jede Menge Spaß und laden zudem noch den Boost auf. Wenig Freude verbreitet allerdings die anfangs schwierige Ausführung der Stunts sowie die magere Anzahl von etwas über 20 Tricks. Hier hätte Acclaim ruhig noch ein paar draufpacken können.

Mit *ATV Quad Power Racing 2* bringt Acclaim endlich mal wieder ein Spiel auf den Markt, das dem Aktienkurs des angeschlagenen Unternehmens Stabilität verleihen könnte. Der Offroad-Racer glänzt mit guter Grafik und feiner Spielbarkeit. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen von 20 – teilweise real existierenden – Charakteren und schwingt sich auf ein 4x4-Quad-Bike. Herzstück des Spiels ist der Karriere-Modus, in dem ihr auf 15 Kursen (5 Kurse in 3 verschiedenen Abwandlungen) mit den Gegnern um den Sieg rangelt. Rangeln ist in diesem Fall wörtlich gemeint, denn die Computer-Gegner hängen euch dicht auf der Pelle und scheinen sich sogar ein wenig der Fahrweise des Spielers anzupassen. Falls euch ein Gegner zu nahe kommt, könnt ihr ihn aber mit rabiaten Mitteln stoppen. Denn mit einem gut getimten Druck auf die Z-Taste vollführt euer Fahrer einen aggressiven Tritt in Richtung des Kontrahenten. Und ein herrenlos herumgeisterndes Quad-Bike zaubert einem ganz schnell ein schadenfrohes Lächeln aufs Gesicht. Aber Vorsicht: die Konkurrenz tritt zurück!

### TRICKREICHE OFFROAD-HATZ

Allerdings gibt es auch weniger aggressive Mittel, sich von den Gegnern abzusetzen. Mittels diverser Tricks könnt ihr eine Boost-Leiste aufladen

**KLASSE Gute Fahrer können Sekunden herausfahren.**

**DIRTY Die Darstellung von Schmutz und Staub ist den Entwicklern sehr gut gelungen.**

**FAHRKUNST Die Herausforderungen sind extrem schwer und fordern dem Spieler alles ab. (links) KOSTBAR Ein Sturz kostet wertvolle Sekunden, die einem später zum Sieg fehlen können. (rechts)**

**CHECKPOINT Nach einem Sturz startet ihr vom letzten Kontrollpunkt. (links) SCHADE Die Grafik gerät ab und zu ins Ruckeln, trotzdem spaßig. (rechts)**

(*Freekstyle* lässt grüßen!) und auf Knopfdruck den Gegnern davonrasen. Ganz nebenbei kassiert man für gute Tricks noch ein paar Punkte. Dank der feinfühligen Steuerung kann man Stürze fast ausschließlich auf das eigene Unvermögen zurückführen. Gut ist auch das Streckendesign ausgefallen, welches euch durch sandige Strandabschnitte, staubige Waldgebiete und matschige Sümpfe führt. Die teilweise relativ langen Kurse gleichen die relativ geringe Streckenanzahl aber nur teilweise wieder aus. Wer ständig auf dem letzten Platz landet, kann sich die notwendigen Fahrkünste im Trainings-Modus aneignen. Echte Quad-Profis können sich an den Challenges probieren, in denen enormes Fahrgeschick gefordert ist. Hier geht es darum, bestimmte Trick-Kombinationen über einen langen Zeitraum und über verschiedene Sprungschanzen auf recht verwinkelten Kursen auszuführen. Ohne gefühlvollen Einsatz von Gas und Bremse ist hier kein Blumentopf zu gewinnen! Wer gerne gegen die Uhr fährt, kann dies im Zeitfahren tun und wer gerade einen Kumpel zur Hand hat, darf auch im Zweispieler-Modus über die Pisten jagen. Hier gefällt besonders die Optionsvielfalt, denn man darf im Zweispieler-Modus sogar im Karriere-Modus antreten – inklusive komplettem Fahrerfeld.

## TECHNISCH SAUBER?

Gerade im Multiplayer-Modus kommt die Grafik aber auch ein ums andere Mal ins Stocken. Im Einzelspieler-Modus läuft das Spielgeschehen die meiste Zeit flüssig. Eine andere Schwachstelle der Grafik-Engine betrifft jedoch die Animationen der Biker, die leider recht hölzern wirken. Die Biker selbst sehen auch nicht gerade berauschend aus. Dafür entschädigen hübsche Effekte wie schimmernde Pfützen, strömender Regen sowie blendendes Sonnenlicht das verwöhnte Spielerauge. Der rockige Soundtrack wurde von Bands wie The Rollins Band, Godsmack und Box Car Racer beigesteuert und passt sehr gut zum Renngeschehen, ist aber mit Sicherheit nicht jedermanns Geschmack. *ATV Quad Power Racing 2* ist alles in allem ein gutes Spiel, das mit ein paar zusätzlichen Tricks sowie ein wenig Feintuning an der Grafik-Engine ein Hit hätte werden können.

FABIAN SLUGA

**TEST**

**ATV: QUAD POWER RACING 2**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-2 |
| Speichern: | 9 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 3x5 Strecken |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.acclaim.de**

| | |
|---|---|
| Hersteller **Acclaim** | Termin **Ende Februar** |
| Preis **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe **Ab 6 Jahren** |

Besonderheiten:
**60-Hertz-Modus**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 76% | 79% | 82% | 80% |

**„Gelungener Quad-Racer** mit sehr guter Spielbarkeit."

Mehrspieler-Wertung **84%**

**INFO KONVERTIERUNGSCHECK**

| | |
|---|---|
| Umfang: | Identisch zur PS2-Version |
| Performance: | Identisch zur PS2-Version |
| **Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube** | **Ok** |

Die GameCube-Version spielt sich genauso wie die PS2-Version, die Grafik ist nahezu identisch und auch die Ladezeiten nehmen sich nichts. Einen Vergleich zur Xbox-Version konnten wir noch nicht ziehen, da uns zum Redaktionsschluss noch keine Version vorlag. Die Xbox-Version wird jedoch über einen Vierspieler-Modus verfügen.

**MEIN FAZIT GUT**

**Fabian Sluga**
schluckt Staub.

*ATV Quad Power Racing 2* hat mir jede Menge Spaß gemacht. Endlich mal ein Spiel, wo man so richtig schön durch Dünen-, Wald- und Berglandschaften heizen kann und bei dem Streckendesign, Steuerung sowie die Grafik überzeugen können. Die nervigen Ladezeiten vor und nach jedem Rennen gehen einem aber gelegentlich auf den Keks. Schade ist auch, dass es der Vierspieler-Modus der Xbox-Version nicht auf den GameCube geschafft hat, denn schon der Zweispieler-Modus macht richtig viel Spaß!

**IM VERGLEICH**

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Freekstyle** — 85%
Electronic Arts

Dieses Motocross-Spektakel ist irre schnell, bietet spektakuläre Tricks, aber auch einen hammerharten Schwierigkeitsgrad.

**ATV: QUAD POWER RACING 2** — 80%
Acclaim

Acclaims Offroad-Spektakel macht jede Menge Laune, krankt aber ein wenig am zu geringen Umfang der Strecken und Tricks.

**Pro Rally 202** — 76%
Ubi Soft

Das derzeitig einzige wirklich gute Rallye-Spiel für den GameCube überzeugt mit solidem Gameplay und feiner Grafik.

# Mortal Kombat:

## SKANDAL! Der **knallharte Prügelklassiker** taucht endlich wieder aus seiner Versenkung auf.

Neben den gelungenen Beat 'em Ups *Bloody Roar: Primal Fury* und *X-Men: Next Dimension* gibt es für Prügelspielfans abermals Anlass zur Freude. Zwar hatten wir schon Befürchtungen, dass es die Fortsetzung mal wieder nicht schaffen könnte, in den Händlerregalen zu landen, aber nach eingehender Prüfung und ein paar winzigen Abstrichen wurde der Klassiker glücklicherweise doch für den deutschen Markt freigegeben – angesichts des eimerweise spritzenden Blutes schon fast verwunderlich. Wer nicht so sehr auf den roten Lebenssaft abfährt, kann ihn selbstverständlich auch im Optionsmodus deaktivieren.

### ABWECHSLUNG GARANTIERT

23 verschiedene Charaktere stehen euch zur Verfügung, wobei anfangs nur zwölf davon anwählbar sind. Die restlichen gilt es mittels so genannter Koins freizuschalten, die aber natürlich erst in diversen Kämpfen verdient werden müssen. In der Krypt können die Münzen dann gegen Bonuscharaktere, weitere Arenen und andere Extras eingetauscht werden. Unter den Kämpfern werdet ihr alte Bekannte wie beispielsweise Sub-Zero, Scorpion oder Jonny Cage wiedertreffen. *Mortal Kombat: Deadly Alliance* wurde aber auch mit neuen Figuren wie Bo Rai Cho, Kenshi und Mavado bereichert. Auf Liu Kang werdet ihr allerdings verzichten müssen, da er bereits im Intro das Zeitliche segnet.

**FROSTIG** Haudegen Sub-Zero friert seine Widersacher bei Bedarf einfach kurzerhand ein.

**RIEN NE VA PLUS** Nur bei Berührung werden die normalerweise unsichtbaren Arenen-Begrenzungen sichtbar.

**HEFTIG** Von zwei Schwertern gleichzeitig geschlitzt zu werden, ist kein Zuckerschlecken.

# Deadly Alliance

Jedem Haudegen stehen verschiedene Attacken sowie eine bewaffnete Angriffsmöglichkeit zur Verfügung. Sub-Zero setzt sich beispielsweise mit den Kampfsportarten Dragon und Shotokan-Karate zur Wehr. Außerdem kommt bei ihm die Kori-Klinge aus unzerbrechlichem Eis zum Einsatz.

## LEICHT MISSLUNGEN

Austoben könnt ihr euch in verschiedensten Spielmodi. Der Practice-Modus ermöglicht das Trainieren der Moves bis zur Perfektion, die im Arcade-Modus nacheinander gegen eine Vielzahl von Charakteren zum Besten gegeben werden können. Leider zeigt sich diese Spielvariante von einer etwas unfairen Seite. Ab und an kann es schon mal vorkommen, dass euch bereits einer der ersten Kontrahenten gnadenlos niederstreckt. Die Gegner werden nämlich per Zufallsgenerator ausgewählt. Etwas verwundert ist man auch, wenn beispielsweise der achte oder neunte Gegner schnell und komplikationslos ausgeschaltet werden kann. Tritt man abermals im Arcade-Modus an, sollte man sich bei vorher leicht besiegbaren Gegnern auch nicht allzu früh freuen, da diese urplötzlich zu richtigen Kampfschweinen mutiert sein könnten. Eine sich steigernde künstliche Intelligenz der Prügelveteranen wäre wünschenswert gewesen. Wer beim Antritt gegen die CPU nicht gerade in Begeisterungsstürme ausbricht, kann im Versus-Mode mit einem Freund die Arena betreten.

## HOHER WIEDERSPIELWERT

Die Präsentation ist den Entwicklern wirklich gelungen. Der alleinige Einsatz des Steuerkreuzes ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber selbst *MK*-Anfänger können die Charaktere problemlos steuern. Die Kontrahenten weisen gelungene Animationen auf und auch an der Kollisionsabfrage gibt es nichts zu bemängeln. Die Kampfarenen sind ebenfalls abwechslungsreich und detailliert gestaltet. Allerdings hätten ein paar Gegenstände, die als Wurfgeschosse dienen könnten, nicht geschadet. Lediglich einige Statuen, die beim Draufschlagen in alle Richtungen zerbersten, wurden integriert. Dass das Spiel sogar während eines extrem heftigen Schlagabtausches überraschend flüssig läuft, ist sehr erfreulich. Soundtechnisch ist das Spiel zwar keine Offenbarung, bietet aber dennoch solide musikalische Untermalung. Vor allem aufgrund der vielen Extras ist bei *Mortal Kombat: Deadly Alliance* auf jeden Fall Langzeitmotivation geboten.

KERSTIN SPRINGER

**SCHWER VERLETZT** **Kung Laos langer mächtiger Säbel macht der schönen Kämpferin Sonya ziemlich schwer zu schaffen.**

**Hilfe! Notarzt!** **Li Mei ist schwer verletzt und macht den Eindruck als bräuchte sie gleich unheimlich dringend eine Bluttransfusion.**

**TEST**

**MORTAL KOMBAT: D. A.**

| | |
|---|---|
| Genre: | Beat 'em Up |
| Spieler: | 1-2 |
| Speichern: | 1 Block |
| Schwierigkeit: | 3 Stufen |
| Umfang: | 23 Kämpfer |
| Sprache: | Englisch mit dt. Text |

Internet: **www.mortalkombat.midway.com**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **Midway** | Termin: **Erhältlich** |
| Preis: **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe: **Ab 18 Jahren** |

Besonderheiten: **Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 76% | 77% | 83% | **82%** |

„Blutiger **Prügelklassiker**, dem grafisch und spielerisch winzige Feinschliffe fehlen."

**INFO KONVERTIERUNGSCHECK**

| | |
|---|---|
| Umfang: | Identisch |
| Performance: | Annähernd identisch |
| **Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube** | **Sehr Gut** |

Der Umfang ist bei den einzelnen Umsetzungen jeweils vollkommen identisch. Grafisch allerdings schneidet die Xbox-Version minimal besser ab als die GC- und die PS2-Fassung. Bei den Ladezeiten kann wiederum der Würfel leicht punkten. Wirklich gravierende Unterschiede konnten wir aber bei keiner der drei Umsetzungen feststellen.

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Kerstin Springer**
ist Splatter-Fan.

Super! Endlich findet mal ein Spiel ohne großartige Beschneidungen den Weg nach Deutschland. Allerdings werdet ihr bei dieser Version nur noch in den Genuss von einem Finishing-Move pro Charakter kommen, die aber alle durch gelungene Effekte überzeugen. Durch die verschiedenen Spielmodi und die unglaublich vielen Extras ist für Langzeitmotivation gesorgt. Sehr erfreulich ist auch, dass der Prügelspaß endlich in 3D genossen werden kann und somit zum Ausweichen auch Seitwärtsschritte möglich sind. Nicht nur *MK*-Fans kommen bei diesem Beat 'em Up auf ihre Kosten.

**IM VERGLEICH**
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Mortal Kombat: D. A.** — Midway — **82%**

3D-Prügelspaß, der mit guter Grafik, vielfältigen Charakteren und sehr vielen Schlagkombinationen brillieren kann.

**Bloody Roar: Primal Fury** — Activision — **82%**

Keilerei mit sehr schlagfertigen Mutanten, die vor allem zu zweit wirklich eine Menge Spaß bringt, aber etwas kurzweilig ist.

**X-Men: Next Dimension** — Activision — **71%**

Solide Prügelei mit sehr vielen Schlagkombinationen, aber leider etwas zu mangelhaft geratenen Charakteranimationen.

# Micro Machines

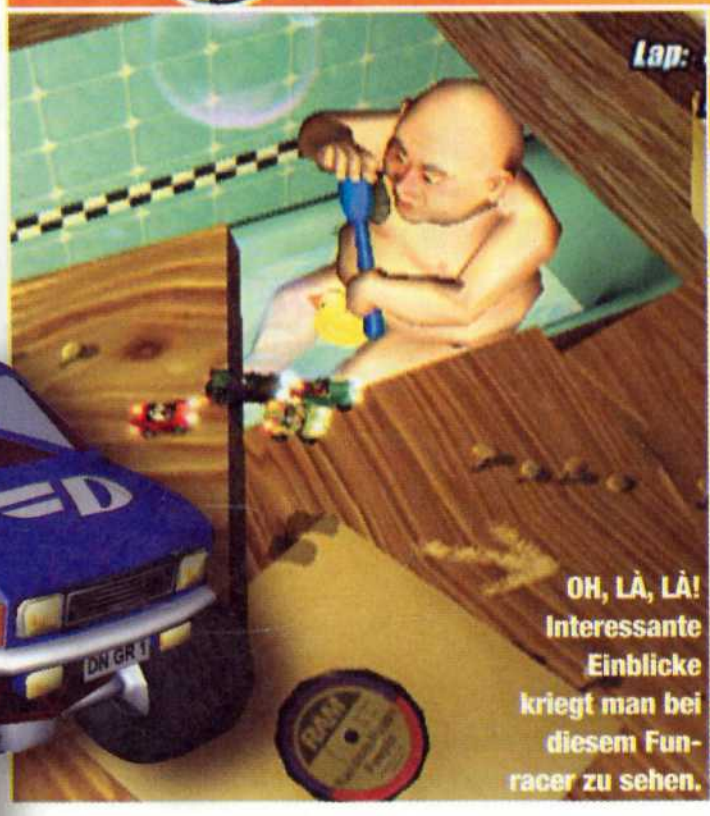
## Wären die Miniflitzer in diesem **3D-Funracer** von Infogrames noch etwas winziger dann bräuchte man fast eine Lupe.

Die einen lieben sie, die anderen hassen sie! Schon zu alten Konsolenzeiten waren die witzigen Rennsemmeln von *Micro Machines* sehr erfolgreich. Infogrames schickt nun den zweiten Teil *Micro Machines Explosion* ins Rennen. Wenn man mit diesen Mini-Racern herumdüst, fühlt man sich fast wie Gulliver im Riesenland. Spieler, die es zum ersten Mal zu Gesicht bekommen, werden sicherlich ihren Augen nicht trauen.

### SCHRUMPF-AUTOS

Gesteuert werden die Boliden aus einer wirklich verrückten Vogelperspektive. Anfangs wird der Eindruck erweckt, man würde alles aus luftigen Höhen betrachten. Allerdings stellt man sehr schnell fest, dass nicht die Höhe für die seltsame Optik verantwortlich ist, sondern die extreme Winzigkeit der Rennwagen. Sämtliche anderen Objekte, wie beispielsweise Topfpflanzen, Grashalme oder sogar Ameisen, erscheinen dadurch riesengroß. Man kommt sich fast vor wie in

**WIE IM RING Wenn die ganze Mannschaft so bewaffnet ist, wird's extrem lustig.**




**OH, LÀ, LÀ! Interessante Einblicke kriegt man bei diesem Funracer zu sehen.**

**NIMM MICH Bei acht Charakteren habt ihr die Qual der Wahl.**

Joe Johnstons Film *Liebling, ich habe die Kinder geschrumpft*. Vor allem durch die seltsamen Streckenbegrenzungen gerät der Spieler immer wieder in Erstaunen – so sind die Rennbahnen durch die kuriosesten Dinge, wie beispielsweise Grashalme, Schnürsenkel oder sogar Ameisenstraßen, begrenzt.

## FAHRERAUSWAHL

Entscheiden kann man sich zwischen acht ebenso winzigen wie witzigen Rennfahrern, wie beispielsweise Tante Betty, einer süßen, kleinen Omi, Magenta, einem freakigen Girlie mit pinkfarbenen Haaren, oder FrankNStein – der Name spricht für sich. Jeder Charakter prescht mit einer Micromachine durch die Gegend, die sich aber je nach Untergrundbeschaffenheit auch in andere Fahrzeuge, wie beispielsweise ein Motorrad, einen Sportwagen oder ein Motorboot, verwandelt. Um sich mit der Steuerung der kleinen Flitzer vertraut zu machen, kann zu Beginn im Trainingsmodus eine Proberunde gefahren werden. Sofort stellt man dabei fest, dass die Boliden nicht aus der Fahrersicht, sondern aus der jeweiligen Kameraeinstellung heraus zu lenken sind. Nach dem absolvierten Training hat man die kleinen Geschosse schon ganz gut im Griff. Höchstens bei sehr engen Kurven könnte man durch den verspäteten Einsatz der Bremse vielleicht doch noch in die Bredouille geraten.

## UNTERSCHIEDLICHSTE SPIELMODI

Nach den Testfahrten stürzt sich der Spieler in eine Vielzahl verschiedener Spielvarianten. Im normalen Rennmodus beispielsweise ist die Fahrer- sowie die Streckenauswahl per Zufallsgenerator möglich. Auch eine Medaillenjagd kann gestartet werden, bei der es mehrere Strecken mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden zu bewältigen gilt. Hat man ein paar Runden hinter sich gebracht, macht sich dennoch etwas Langeweile breit, da die Kontrahenten recht schnell zu schlagen sind.

## FIESE GEMEINHEITEN

Um seinen Gegnern das Leben schwer zu machen, sollten während der Verfolgungsjagden die überall verstreuten Power-ups aufgesammelt werden. So kommen beispielsweise ausfahrbare Boxhandschuhe, harte Stromstöße oder auch Feuerwerfer zum Einsatz. Auch das Ablassen von Öl kann die gegnerischen Mikropiloten kurzzeitig außer Gefecht setzen. Für Abwechslung sorgen auch die acht freispielbaren Bonusfahrzeuge, die im Gegensatz zu den vorherigen Versionen neu integriert wurden.

KERSTIN SPRINGER

VOR LAUTER ... „igitt" muss man aufpassen, nicht von der Straße abzukommen.

ACHTUNG Es kann auch passieren, dass ihr als Froschfutter endet.

MEISTERSCHAFT Oh, schade! Franky ist nur auf dem zweiten Platz gelandet.

MULTIPLAYER Zu viert macht das Spiel definitiv am meisten Spaß.

**TEST**

**MICRO MACHINES**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-4 |
| Speichern: | 4 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 24 Strecken |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.infogrames.de**

| | |
|---|---|
| Hersteller: **Infogrames** | Termin: **Erhältlich** |
| Preis: **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe: **Ohne Beschränkung** |

Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 68% | 55% | 74% | 74% |

„Mehrspielerspaß mit lustigen Charakteren in Miniflitzern"

Mehrspieler-Wertung: **80%**

**MEIN FAZIT: GUT**

**Kerstin Springer**
findet Franky cool.

Dass die CPU sich dem Fahrverhalten eines einzigen Spielers nicht adäquat anpasst, ist sehr schade. Als Entschädigung dafür sind die Rennstrecken allesamt sehr einfallsreich und liebevoll gestaltet. Die Grafik reißt einen zwar nicht vom Hocker, ist aber gehobener Durchschnitt. Lediglich das Hintergrundgedudel kann nach einiger Zeit doch auf die Nerven gehen. Da man dieses Spiel allerdings sowieso lieber in einer lustigen Runde zockt, bekommt man aufgrund der hinterhältigen Manöver und der daraus folgenden gegenseitigen Beschimpfungen mit großer Wahrscheinlichkeit oft gar nicht mehr so viel vom Sound mit. Bis *Mario Kart* auf dem Würfel seinen Einzug hält, ist dieser Funracer auf jeden Fall eine sehr gute Alternative.

**IM VERGLEICH**

Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

**Crazy Taxi** — 85%
Acclaim

Bei *Crazy Taxi* geht voll der Punk ab. Für ein paar schnelle Rennen zwischendurch ist dieses Spiel bestens geeignet.

**MICRO MACHINES** — 74%
Infogrames

Mini-Schumis, die mit fiesen Tricks um die beste Platzierung kämpfen. Witziger Multiplayer-Spaß aus einer schrägen Vogelperspektive.

**Cel Damage** — 65%
Electronic Arts

Ziel ist es, mit euren Vehikeln die Karossen eurer Gegner auseinander zu nehmen. Für Multiplayer-Fans nur bedingt zu empfehlen.

# FireBlade

## Dröge Flugsimulationen sind euch ein Graus? Dann versucht mal diese **Helikopter-Action.**

In den 90er-Jahren sorgte *Desert Strike* auf den damaligen Konsolen Sega Mega Drive und SNES für große Erfolge und diverse Fortsetzungen. Der Klassiker bot packende Action und unterhaltsame Missionen, die man mit einem Hubschrauber meistern musste. In dieselbe Kerbe schlagen nun die Arcade-Experten von Midway mit *FireBlade*. Hinter dem Steuerknüppel eines hypermodernen Hubschraubers müsst ihr insgesamt 18 Missionen abschließen, die auf vier Kampagnen verteilt sind. Neben herkömmlichen Waffensystemen wie einem Maschinengewehr oder Lenkraketen steht auch der neueste High-Tech-Kram aus den Armeelabors zur Verfügung. So ist das Fluggerät beispielsweise mit einem Stealth-Modus ausgestattet, der es euch ermöglicht, unentdeckt übers Feindgebiet zu düsen, um wichtige strategische Einrichtungen auszuschalten. Die Missionen umfassen die direkte Feindberührung genauso wie die strategisch wichtige Unterbrechung des feindlichen Nachschubs durch das Zerstören von Brücken.

### AROUND THE WORLD

Die Einsätze führen den Piloten unter anderem in die verschneiten Schweizer Alpen oder die sonnengeflutete Wüste Arizonas. Details sind zwar bei den Landschaften eher Mangelware, dafür gibt es unterschiedliche Wetterbedingungen und Tageszeiten. Die Steuerung sorgt anfangs für die eine oder andere Kollision mit Bergspitzen und Gebäuden. Hat man sich aber erst einmal an die Richtungswechsel (Analogstick) und Höhenwechsel (C-Stick) gewöhnt, steuert sich das High-Tech-Fluggerät gut. Auch das Belegen der vielfältigen Waffensysteme auf die Tasten ist geglückt. Während die akustische Seite des Spiels eher Durchschnitt bietet, weiß die flüssige Darstellung der Flugeinsätze zu gefallen. Freunde unkomplizierter Action-Shooter, denen herkömmliche Flugsimulationen zu dröge sind, sollten einen Probeflug wagen.

JENS QUENTIN

**MEIN FAZIT GUT**

**Jens Quentin**
sucht sein Fliewatüt.

Auch wenn das Spiel nicht die Klasse der Oldies *Desert Strike* und Co. besitzt, ist es eine gute Alternative für Leute, denen echte Flugsimulationen zu anspruchsvoll sind. Technisch und spielerisch zwar kein Meilenstein, aber solide präsentiert und deutlich auf Action ausgelegt, bietet *FireBlade* einen schnellen Einstieg und kurzweilige Missionen. Letztere hätten ruhig etwas umfangreicher ausfallen können. Alles in allem nicht nur für Freunde der neuesten Militärtechnologie einen Probeflug wert.

**TEST**
**FIREBLADE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | 1 Block |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 18 Missionen |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.midway.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Midway** | **28. Februar** |
| Preis | USK-Freigabe |
| **Ca. € 60,-** | **Ab 16 Jahren** |

Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 68% | 67% | 74% | **72%** |



**„Solide Baller-Action** mit abwechslungsreichen Missionszielen und seichtem Taktikeinschlag“



**ABGESCHNITTEN** Durch das Zerstören von strategisch wichtig gelegenen Brücken wird dem Feind der Nachschub abgeschnitten.




**ANGRIFF!** Das eigene Basislager wird von Bodentruppen attackiert. Durch die ständige Kommunikation seid ihr stets auf dem Laufenden.

# Men in Black II: Alien Escape

## Befreit die Erde vom **Abschaum** des Universums.

Ein Raumschiff, beladen mit den übelsten außerirdischen Straftätern, stürzt auf die Erde. Statt der erwarteten Leichen wird das Wrack allerdings leer vorgefunden. Die außerirdischen Schurken haben sich nämlich längst nach Manhattan, dem Zentrum für korrupte Geschäftsleute, aufgemacht. Um der widerwärtigen Brut Einhalt zu gebieten, werden Jay und Kay, zwei Spezialagenten, auf die Aliens angesetzt. In der Rolle eines dieser hartgesottenen Burschen liegt die Rettung der Erde in euren Händen.

### HAUPTDIREKTIVE

Das wichtigste Ziel in diesem Third-Person-Shooter ist kurz erklärt: alles niedermähen, was kreucht und fleucht. Als Superagent werdet ihr anfangs damit beauftragt, den entflohenen Mutanten Grokk zu finden, um ihn zu verhören, da ihm ein Verstoß gegen das Waffenverbot zur Last gelegt wird. Um ihn und seine schleimigen Kumpels zu beharken, könnt ihr auf die aus dem Film bekannten Energie-Wummen zurückgreifen. Bei dem permanent herrschenden Kampfgetümmel ist es gar nicht so einfach, den Überblick zu behalten. Der C-Stick findet nämlich keine Verwendung, wodurch eine Änderung der Kameraperspektive nicht möglich ist. Damit man überhaupt eine Chance hat, müssen haufenweise Power-ups gesammelt werden. Sie bescheren einem Zielsuchraketen und Extraleben oder füllen die Lebensenergie wieder auf.

### SCHLECHTE STEUERUNG

Angesichts der nur drei zur Verfügung stehenden Leben und der rasant sinkenden Energieanzeige gilt es, die elende Brut so schnell wie möglich zu eliminieren. Dabei ist es oft schwer, den gegnerischen Schüssen auszuweichen. Mithilfe des B-Buttons kann zwar eine Rolle ausgeführt werden, aber als Ausweichmanöver ist diese Aktion kaum zu gebrauchen, da sie viel zu ungenau ausgeführt werden kann. Zwar wird das Gameplay dadurch aufgelockert, aber man gerät so häufig ins Kreuzfeuer der schleimigen Brüder. Beim Beharken der Schurken sind zwar nette Lichteffekte geboten, aber von einer gelungenen Grafik kann nicht die Rede sein. Genau wie bei der PS2-Version sieht das Spiel etwas verwaschen aus. Auch beim Aufsammeln der Power-ups hat man ab und zu den Eindruck, durch sie hindurchzulaufen. Nur aufgrund der stärkeren Schusskraft stellt man dann überrascht fest, diese doch eingesackt zu haben. Wer eine Vorliebe für exzessives Rumballern hat, kann aber trotzdem einen Blick riskieren.

KERSTIN SPRINGER

**MEIN FAZIT** **OK**

**Kerstin Springer**
ist enttäuscht.

Außer den beiden Hauptdarstellern sowie massenweise widerlichen außerirdischen Mutanten und den berüchtigten Laserkanonen hat das Spiel nichts mit dem Film gemein. *MIB II: Alien Escape* kann aufgrund des oberflächlichen, veralteten Gameplays nicht gerade punkten. Bei starkem Beschuss verflucht man sehr häufig die träge, unpräzise Steuerung. Der Schwierigkeitsgrad ist zwar gerade noch annehmbar, aber für Gelegenheitsspieler nicht unbedingt geeignet. *MIB II* hätte zwar durchaus Potenzial, aber die fehlende Spieltiefe und die schlampige Umsetzung sind enttäuschend. Bei diesem Titel hätten sich die Entwickler nach dem bereits vermurksten ersten Teil wirklich etwas mehr Mühe geben können.

**LICHTEFFEKTE ... sehen spektakulär aus, aber die Charakteranimationen überzeugen weniger.**

**ZIELSUCHRAKETEN ... vereinfachen die Exekution eines schleimigen Bruders.**

**AGENT UNDER FIRE Die Sonnenbrille wird hier auch nichts nützen.**

**HEFTIGE GESCHOSSE Durch Power-ups lassen sich die Waffen sehr schnell aufrüsten.**

**TEST**

**MIB II: ALIEN ESCAPE**

| | |
|---|---|
| Genre: | **Action** |
| Spieler: | **1** |
| Speichern: | **3 Blöcke** |
| Schwierigkeit: | **Schwer** |
| Umfang: | **20 Levels** |
| Sprache: | **Deutsch** |

Internet: **www.infogrames.de**

| | |
|---|---|
| Hersteller **Infogrames** | Termin **Erhältlich** |
| Preis **Ca. € 60,-** | USK-Freigabe **Ab 12 Jahren** |

Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 68% | 66% | 55% | **59%** |

„Durchschnittliches Actionspiel mit **eintönigem Gameplay**, aber ganz netten Effekten“

GESELLSCHAFT Hier bekommt ihr die Aufträge, die euch zu vergessenen Relikten führen.

BOMBIG Mit dem Panzer könnt ihr mal so richtig aufräumen.

# Evolution Worlds

**Die Evolution** schreitet voran und liefert ein neues Rollenspiel.

Mit *Evolution Worlds* kommt der mittlerweile dritte Teil der *Evolution*-Reihe auf den Markt. Vielleicht kennen die einen oder anderen noch die Vorgänger von Segas untergegangenem Dreamcast. Die Hauptfigur des Abenteuers, Mag Launcher, ist mit einem Gerät bestückt, das seinen Ursprung in einer längst untergegangenen Zivilisation hat. Diese Cyframe-Benutzer werden außerdem von der „Gesellschaft" angeheuert, um wertvolle Relikte aus dieser vergangenen Ära zu beschaffen. Wie es sich für ein ordentliches Rollenspiel gehört, gibt es natürlich auch einen Bösewicht. Diese Rolle übernimmt das achte Imperium, das mit der Cyframe-Technologie seine eigenen dunklen Pläne verfolgt. Im Rahmen der von der Gesellschaft vergebenen Aufträge sucht ihr euch zwei Partner zusammen, um ein Team zu bilden. Auf der Suche nach den Schätzen führt euch der Weg in unterirdische Labyrinthe, die nicht gerade durch Abwechslungsreichtum oder aufwendige architektonische Bauten glänzen. Entdeckt und berührt man einen Gegner, wird in einen Kampfbildschirm gewechselt. In jeder Runde habt ihr die Auswahl zwischen einer normalen Attacke und verschiedenen Spezialvarianten.

## KAMPFSTEIGERUNG

Im Laufe des Spieles werden immer mehr dieser Aktionen erlernt, wofür allerdings bestimmte Fertigkeitspunkte benötigt werden. Nach gewonnenen Kämpfen erhält man wichtige Erfahrungspunkte, die dazu benötigt werden, den Status der Spielfiguren zu steigern. Die Zwischensequenzen werden in Spielgrafik dargestellt und sind voll synchronisiert. Relativ unspektakulär säuselt die Musik dahin, ohne störend aufzufallen. Alles in allem wird uns hier ein grundsolides Rollenspiel präsentiert.

UDO CRNJAK

**MEIN FAZIT** **OK**

**Udo Crnjak**
jagt Mäuse.

Das hervorstechendste Merkmal von *Evolution Worlds* ist die knallbunte Grafik. Daran merkt man, dass das Rollenspiel auf ein jüngeres Publikum zugeschnitten wurde. Dementsprechend einfach gestalten sich auch die Dungeons und das Kampfsystem. Besonders viel Spieltiefe bietet der Titel nicht, mit Ausnahme der erlernbaren Spezialattacken und -fähigkeiten. Grafisch und soundtechnisch ist kein Quantensprung vollzogen worden. Technisch und spielerisch ist dennoch alles gut aufeinander abgestimmt.

**TEST**
**EVOLUTION WORLDS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rollenspiel |
| Spieler: | 1 Spieler |
| Speichern: | 4 Blöcke |
| Schwierigkeit: | Einfach |
| Umfang: | 40 Stunden |
| Sprache: | Englisch |

Internet: **www.ubisoft.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Ubi Soft** | **13. März** |
| Preis | USK-Freigabe |
| **Ca. € 60,-** | **Ab 6 Jahren** |

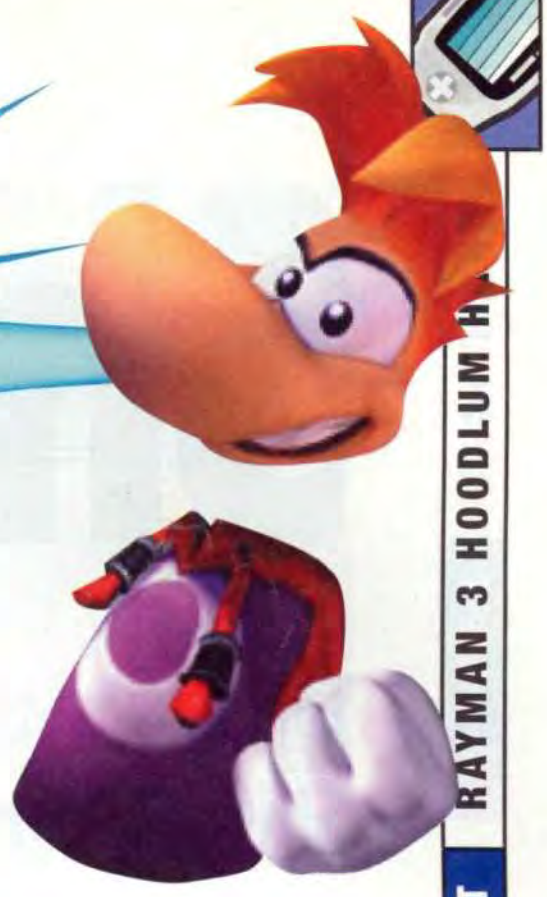
Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 72% | 67% | 64% | **63 %** |

„Anspruchslose, unkomplizierte Rollenspielkost. Eindeutig für **jüngere Spieler konzipiert**."

# Rayman 3 Hoodlum Havoc



## Dieses 2D-Jump&Run entführt euch in eine **Welt mit märchenhafter Flora und Fauna.**

Bereits *Rayman Advance* glänzte durch eine überdurchschnittliche Grafik. Die Entwickler haben sich für die Fortsetzung mächtig ins Zeug gelegt, um die damaligen Schwächen wie das gelegentliche Einbrechen der Framerate und die manchmal ungünstige Kameraeinstellung auszumerzen. Der Nachfolger wartet mit einem flüssigeren Bildaufbau und einer noch detailgetreueren Grafik auf. Auch die Kameraperspektive wurde durch eine weiter entfernte Ansicht verbessert. So sind zum Erforschen der Welten kaum Sprünge ins Ungewisse mehr nötig.

### HELFT GLOBOX

Sobald ihr in die Haut des kleinen Helden schlüpft, macht ihr euch unverzüglich auf die Suche nach Raymans Freund Globox, der versehentlich André, den Lord der schwarzen Lums, verschluckt hat. Um ihm zu helfen, muss der gutmütige, dicke Frosch zu den drei Teensie-Ärzten gebracht werden. Die Suche nach seinem amphibischen Freund führt Rayman rennend, hüpfend oder hangelnd durch acht liebevoll gestaltete Welten. Dabei solltet ihr ständig die Augen nach Kleinlingen, friedfertige hilfsbereite Geschöpfe, offen halten. Die bösen schwarzen Lums (so genannte Hoodlums) haben nämlich alle gefangen genommen und in winzige Käfige gesperrt. Eure Suche wird euch nicht nur durch wunderschöne Wälder, sondern auch durch finstere, furchterregende Sümpfe führen. Dabei werdet ihr nach und nach mit Raymans neuen Fähigkeiten wie z. B. dem ausfahrbaren Enterhaken vertraut gemacht. Damit kann sich der kleine Held rasant durch die Luft katapultieren. Die Entwickler haben sich aber nicht nur hier einiges einfallen lassen, so müsst ihr z. B. in einem Abschnitt sogar auf Wasserskiern eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen.

### MULTIPLAYER-MODUS

Auch ein Linkmodus mit insgesamt vier Mini-Games wurde integriert. Der Multiplayer-Modus ist auch mit einer Cartridge nutzbar, allerdings steht euch dann nur ein Bonus-Level offen, bei dem ihr in einem Luftscooter versucht, euch gegenseitig abzuballern. Wenn ihr mit Freunden ein Spielchen wagen wollt, die ebenfalls ein Modul besitzen, so habt ihr auf bis zu sechs weitere Bonusbereiche Zugriff, in denen ihr z. B. ein Zeitrennen in einem Autoscooter startet oder euch gegenseitig die Fäuste um die Ohren haut. Seid ihr noch im Besitz eines GameCube und der dazugehörigen *Rayman 3*-Version, könnt ihr sogar bis zu elf weitere Levels auf den GBA herunterladen.

KERSTIN SPRINGER

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Kerstin Springer**
lobt die Mini-Spiele.

Die Umsetzung auf den GBA ist extrem gut gelungen. Das eigentliche Abenteuer macht natürlich am meisten Spaß. Aber auch zu zweit oder gar zu viert bietet *Hoodlum Havoc* richtige Mehrspieler-Gaudi. In allen fünf Spielvarianten lässt sich der kleine Racker sehr angenehm durch die kunterbunt gestalteten Welten steuern und bietet dadurch wirklich rasanten Jump&Run-Fun.

**TEST**
**RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC**

| | |
|---|---|
| Genre: | Jump & Run |
| Spieler: | 1-4 |
| Link-Modus: | Ja (4 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 5 Welten |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.rayman3.com**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Ubi Soft** | **20. Februar** |
| Preis | USK-Freigabe |
| **Ca. € 50,-** | **Ohne Beschränkung** |

Besonderheiten:
**GameCube-Linkmöglichkeit**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 89% | 79% | 88% | **87%** |

„Kunterbuntes Jump & Run, das vor allem durch seine **Linkmöglichkeiten** glänzt."

**SIMSALABIM** **Diese Vorhänge verschaffen euch immer wieder Zugang zu weiteren Welten.**

**HÜPFPASSAGEN** **Über die kuriosesten Plattformen gilt es den kleinen Helden Rayman zu steuern.**

**MUTIGER KNIRPS** **Hier seht ihr den Held Auge in Auge mit einem bösen schwarzen Lum.**

**MULTIPLAYER** **Bei den Mini-Games verfügen die Autoscooter über ein wirklich beachtliches Tempo.**

# Shining Soul

## Lange her, dass man etwas von der **Shining-Force-Reihe** gehört hat.

Angefangen hat alles auf dem Sega Mega Drive mit *Shining Force*. Auf Anhieb konnte sich die Rollenspielserie durchsetzen und wurde mit insgesamt 13 Fortsetzungen weitergeführt. Jeder Teil war in der Lage, durch seine tolle Geschichte und sein unverwechselbares Gameplay zu überzeugen. Nun erscheint die neueste Fortsetzung, *Shining Soul*, für den GBA.

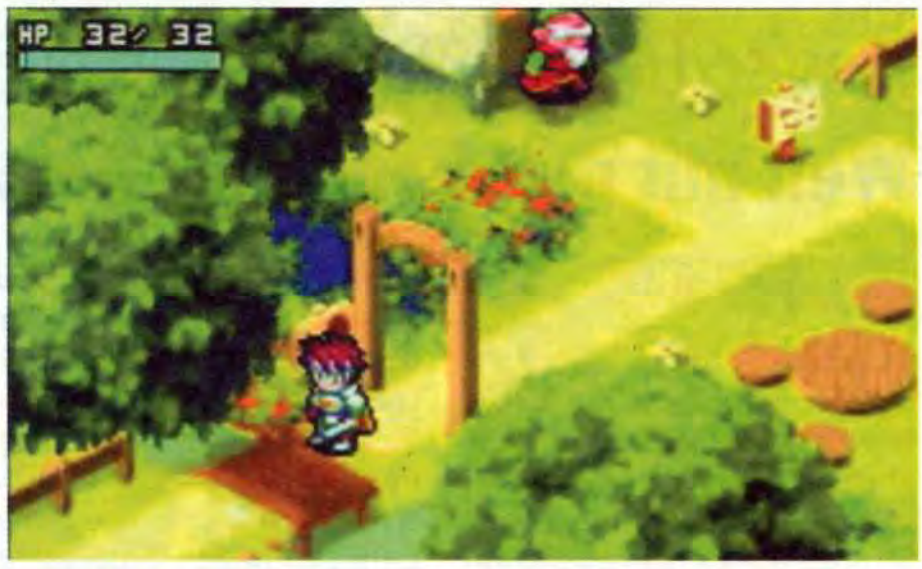
### BEKANNTES ROLLENSPIELALLERLEI

Es handelt sich wieder einmal um ein traditionelles Rollenspiel. Dark Dragon ist entschlossen, die Welt zu zerstören und so ein geeignetes Ödland für seine Armee der Finsternis zu erschaffen. Aus diesem Grund finden sich vier Helden zusammen, darunter ein Krieger, ein Zauberer, ein Bogenschütze und ein Dragonute, um den Bösewicht und seine fünf Generäle zu vernichten. Vor Beginn des Abenteuers entscheidet man sich für einen der genannten Charaktere und kann ihm einen Namen geben. Unterschiede bestehen hierbei nicht nur im Aussehen, sondern auch in der Verteilung der Attributwerte wie Stärke, Vitalität, Intelligenz, Angriff, Verteidigung und Geschwindigkeit. Am Anfang befindet man sich in einem kleinen Dorf, wo man sich unter anderem mit Waffen und Gegenständen ausstatten kann. Wenn man alle Vorkehrungen für die Schlacht getroffen hat, geht es auch schon in den ersten Dungeon.

### ECHTE KÄMPFE

Aus einer isometrischen Sicht bewegt man sich durch schön gestaltete Gebiete und stellt sich Monstern verschiedenster Art zum Kampf. Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen laufen die Kämpfe in Echtzeit ab. Hat man eine Ebene von allen Monstern gesäubert, öffnet sich ein Portal, welches das Betreten der nächsten ermöglicht. Auf der letzten Ebene erwartet euch dann ein Oberfiesling. Dieses Prinzip zieht sich durch alle acht Dungeons. Musikalisch erwarten euch ordentliche Melodien, die gut zum jeweiligen Umfeld passen. Die eigentliche Stärke des Spiels besteht in der Möglichkeit, zu viert völlig unabhängig voneinander loszuziehen und es mit der feindlichen Brut aufzunehmen.

UDO CRNJAK




**ZENTRALE** Das Dorf stellt den zentralen Punkt im gesamten Spiel dar und wird nach jeder erfolgreichen Schlacht aufgesucht.

**SCHLEIMKLOPPS** Die Gegner wurden mit sehr viel Fantasie und Kreativität gestaltet und treten nur in den seltensten Fällen alleine auf.

**MENÜFÜHRUNG** Hier könnt ihr entscheiden, welche drei Waffen und Gegenstände ihr bei eurem harten Kampf einsetzen wollt.

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
mimt den Krieger.

Aus Mangel an Test-Modulen waren wir leider nur in der Lage, den Einspielermodus ausgiebig unter die Lupe zu nehmen. Und der konnte auf jeden Fall überzeugen. Durch die Vielzahl von Gegenständen und Erweiterungsmöglichkeiten der eigenen Fähigkeiten kommt trotz der actionlastigen Kämpfe richtiges Rollenspielgefühl auf. In der nächsten Ausgabe erfahrt ihr, wie der Mehrspielermodus abgeschnitten hat.

**TEST**
**SHINING SOUL**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rollenspiel |
| Spieler: | 1-4 |
| Link-Modus: | Ja (4 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 8 Dungeons |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.infogrames.de**

| | |
|---|---|
| Hersteller **Infogrames** | Termin **Erhältlich** |
| Preis **Ca. € 45,-** | USK-Freigabe **Ohne Beschränkung** |

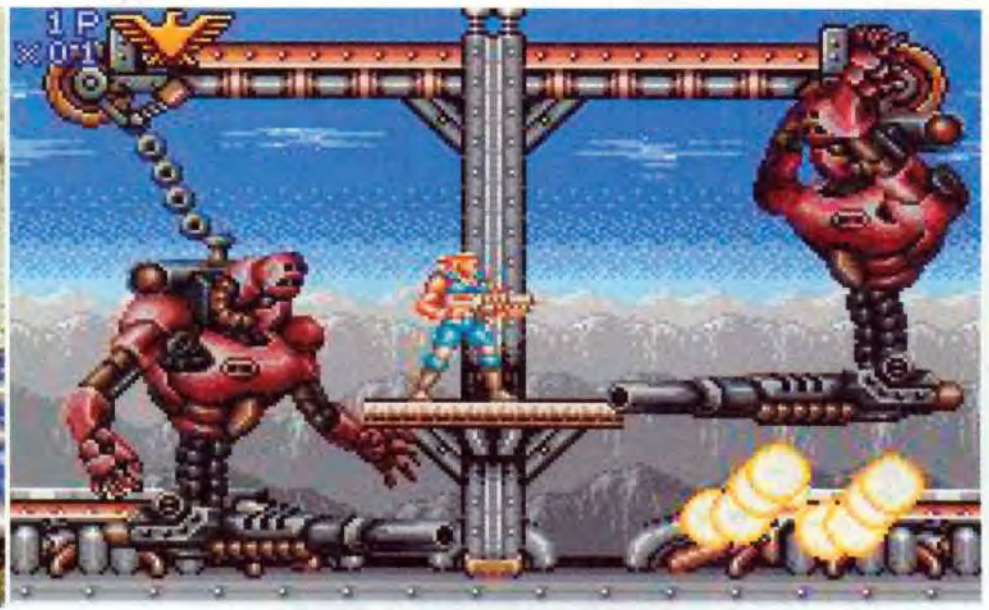
Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 84% | 75% | 84% | **83%** |

„Einfaches, aber **fesselndes Spielprinzip**. Mit drei Freunden bestimmt noch lustiger."

BOSS Am Ende jedes Levels wartet ein gigantischer Endgegner.




**MAGER** Die neuen Levels reichen nicht an die SNES-Levels heran.

# Contra Advance: The Alien Wars EX

## Ein legendärer **Science-Fiction-Klassiker** des SNES feiert ein Comeback auf dem GBA.

*Contra Advance: The Alien Wars EX* ist ein klassisches 2D-Jump-'n'-Shoot, bei dem ihr die Erde vor aggressiven Aliens beschützen müsst. Ihr steuert einen Söldner, der auf verschiedene Waffen wie Homing-Missiles oder Laser zurückgreifen kann. Alte Nintendo-Hasen werden *Contra Advance* noch kennen. Unter dem Namen *Super Probotector* zählte der Titel zu den besten, aber auch härtesten Super-Nintendo-Spielen überhaupt. Leider reicht die GBA-Version nicht an das große Vorbild heran. Zum einen wurden die Mode-7-Levels der SNES-Version, bei denen man das Geschehen aus der Vogelperspektive betrachtet hat, durch Levels aus der Mega-Drive-Version *Mega Probotector* ersetzt. Auch wenn die Mode-7-Levels nicht vor Spielwitz strotzten, so brachten sie wenigstens Abwechslung ins Spielprinzip. Das kann man von den Mega-Drive-Levels nicht behaupten. Außerdem können die Mega-Drive-Levels nicht mit der Grafikpracht der SNES-Version mithalten. Ein anderer Kritikpunkt betrifft die Waffen. Während man auf dem SNES noch ganz lässig zwei Waffen tragen sowie einen Rundumschuss ausführen konnte, ist man auf dem GBA dazu nicht in der Lage. Man darf lediglich eine Waffe mit sich herumschleppen und die Smartbomben wurden auch wegrationalisiert. Leider genügt *Contra Advance* auch nicht mehr den spielerischen Ansprüchen der heutigen Zeit. Das Spiel bietet lediglich sechs Levels und ist darüber hinaus noch unglaublich schwer. Die mageren Continues mögen vor 10 Jahren noch zeitgemäß gewesen sein, heute sorgen sie nur noch für Frust. Spielt man im Zweispieler-Modus mit einem ungeübten Freund, verliert man schnell die Lust, da man nicht über den dritten Level hinauskommt und ständig von vorne anfangen muss. Man muss die Levels schlichtweg auswendig lernen und wissen, an welchen Positionen man nicht von den Feinden getroffen wird. Schade ist auch, dass die genialen Musikstücke der SNES-Version qualitativ abgespeckt aus dem GBA-Lautsprecher ertönen.

FABIAN SLUGA

**COOL** Ab und zu darf man auch auf einem Bike oder in einem Panzer fahren. Leider sind diese Abschnitte rar.

**MIST** Die Passwortfunktion merkt sich die Continues. Eine vernünftige Speicherfunktion wäre besser.

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Fabian Sluga**
stirbt 1.000 Tode.

Schade, schade, Konami hat eine große Möglichkeit vergeben, ein geniales Spiel abzuliefern. Hätte man die besten Levels der *Contra*-Serie zusammengeschmissen, sich ein wenig mehr Mühe mit der technischen Seite gegeben (denn der GBA ist in der Lage, ähnliche 3D-Effekte wie das SNES auf das Display zu zaubern) und den Schwierigkeitsgrad durch mehr Continues und eine vernünftige Speicherfunktion entschärft, dann wäre *Contra Advance: The Alien Wars EX* zweifelsohne ein Hit geworden. So aber bin ich sehr enttäuscht.

**TEST**
**CONTRA ADVAMCE**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1-2 |
| Link-Modus: | Ja (2 Module) |
| Speichern: | Passwort |
| Schwierigkeit: | 3 Schwierigkeitsgrade |
| Umfang: | 6 Levels |
| Sprache: | Englisch |

Internet: **www.konami-europe.com**

| | |
|---|---|
| Hersteller<br>**Konami** | Termin<br>**28. Februar** |
| Preis<br>**Ca. € 45,-** | USK-Freigabe<br>**Ab 12 Jahren** |

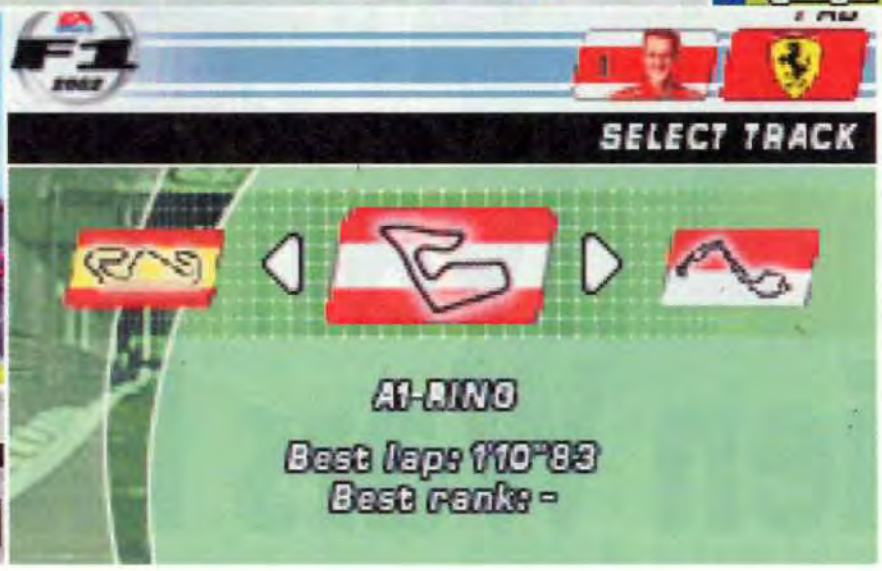
Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 76% | 72% | 74% | **74%** |

**„In allen Belangen schlechter** als das 10 Jahre alte SNES-Original. Trotzdem gut!"

**TECHNIKVERSAGEN** Im Vergleich mit V-Rally 3 kann die Grafik nicht überzeugen.




**WENIG DETAILGETREU** Das Spiel bietet sämtliche 17 Rennstrecken der vergangenen Saison. Leider gleichen diese kaum der Realität.

# F1 2002

## Passend zum **Saisonstart** am 3. März bringt Ubi Soft ein neues Formel-1-Spiel inklusive Original-Lizenz.

Neues Jahr, neues Glück – hoffen Formel-1-Piloten wie Zuschauer gleichermaßen. Denn im vergangenen Jahr räumten Michael Schumacher und sein Ferrari-Team so ziemlich alles ab, was es abzuräumen gab. Um Langeweile und dem damit verbundenen Fernbleiben von Zuschauern und Sponsoren vorzubeugen, gestaltete die FIA das Punktesystem neu, schaffte die Stallorder ab und änderte das Qualifying. Bei *F1 2002* fahrt ihr aber noch mit altem Reglement. Denn wie die 2002 im Titel bereits andeutet, startet man bei Ubi Softs GBA-Titel mit der Lizenz aus dem vergangenen Jahr. Das bedeutet: Jenson Button fährt noch bei Renault, Takuma Sato befindet sich im Jordan-Cockpit und Heinz-Harald Frentzen gurkt im Arrows herum. Wie für ein Formel-1-Spiel üblich, könnt ihr eine komplette Saison auf allen 17 Strecken bestreiten. Das Spiel bietet sogar einen Mehrspielermodus, bei dem ihr mit einem Kumpel um den Sieg fahren könnt. Wechselnde Wetterbedingungen während der Rennen, verschiedene Reifensätze sowie zahlreiche andere Optionen können durchaus überzeugen. Wenig überzeugend ist dagegen die technische Präsentation des Spiels. Die Grafik sieht billig aus, bietet keine Höhenunterschiede und kommt bei mehreren Fahrzeugen auch noch stark ins Ruckeln. Eine animierte Boxencrew hat man sich gleich gespart, genauso wie eine Kollisionsabfrage. Fröhlich rauscht man durch gegnerische Rennwagen und Kurvenschilder ohne dass etwas passiert, während man sich an anderen Stellen unvermittelt von der Strecke kreiselt. Der Motorensound klingt für GBA-Verhältnisse gut, doch leider für jedes Fahrzeug absolut gleich. Große Fahrkünste muss man auch nicht beweisen, denn außer ein wenig nach rechts und nach links lenken sowie gelegentlichem Bremsen fordert *F1 2002* wenig von euch. Der große Umfang, die Original-Lizenz sowie die zahlreichen Optionen bewahren *F1 2002* vor einer niedrigeren Wertung.

FABIAN SLUGA

**1. NASS-TROCKEN** F1 2002 bietet wechselnde Wetterbedingungen während der Rennen.
**2. DAUERBREMSE** Leider gerät das Spiel bei mehreren Autos auf dem Display ins Ruckeln.
**3. RUNDE SACHE** Solche Dreher kommen selten vor. Das Spiel ist wenig anspruchsvoll.

**TEST**
**F1 2002**

| | |
|---|---|
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-2 |
| Link-Modus: | Ja (2 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 17 Strecken, 22 Fahrer |
| Sprache: | Deutsch |

Internet: **www.ubisoft.de**

| Hersteller | Termin |
|---|---|
| **Ubi Soft** | **Erhältlich** |
| Preis | USK-Freigabe |
| **Ca. € 45,-** | **Ohne Beschränkung** |

Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 63% | 62% | 69% | **68%** |

„Keine Poleposition für F1 2002. Der Titel bietet leider nur **solide Rennspielkost**."

**MEIN FAZIT** **OK**

**Fabian Sluga**
kratzt die Kurve.

Ein Rennspiel steht und fällt mit der Technik. Und genau hier versagt *F1 2002*. Wenn man sich anschaut, was die Entwickler bei *V-Rally 3* aus dem GBA gezaubert haben, dann weiß man, was auf dem GBA möglich ist. Wer nicht auf ein *F1*-Spiel für den GBA verzichten kann, darf zugreifen. Alle anderen sollten lieber auf ein besseres Spiel warten oder bei *V-Rally 3* oder *Mario Kart: Super Circuit* auf die Jagd nach Bestzeiten gehen.

# Virtua Tennis

## Lasst die gelben **Filzkugeln** fliegen.

Zu Beginn stehen euch verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Im Turnier-Modus könnt ihr aus sechs Männern und sechs Frauen wählen und entweder alleine oder im Doppel gegen mehrere Kontrahenten antreten. Das Herzstück ist allerdings der World-Tour-Modus. Hier könnt ihr euch mit einem eigenen Spieler bzw. einer Spielerin in der Weltrangliste nach oben arbeiten. Trainingseinheiten zu absolvieren ist dabei der Schlüssel zum Erfolg. Nach einem Sieg bzw. Turnier könnt ihr nicht nur erhaltene Werte auf eure Fähigkeiten wie Aufschlag oder Volley verteilen, sondern der Tennis-Shop bietet auch viele nützliche Sachen wie neue Kleidung oder Doppelpartner. Spielerisch ist das Spiel sehr arcadelastig, was aber nicht unbedingt negativ zu verstehen ist. Man hat zu jeder Zeit die absolute Kontrolle. Die Spieler sehen zwar nicht schön aus, aber der Umfang des Spiels und das tolle Gameplay trösten darüber hinweg.

UDO CRNJAK

**MEIN FAZIT** **SEHR GUT**

**Udo Crnjak**
spielt auf Rasen.

Abgesehen von den grafischen und soundtechnischen Schwächen bietet *Virtua Tennis* Spielspaß für mehrere Wochen. Der umfangreiche World-Tour-Modus spielt von Anfang an seine ganzen Stärken aus. Die Möglichkeit, die Spieler-Attribute nach eigenem Ermessen zu steigern bzw. zu trainieren, bietet viel spielerische Tiefe. Für alle Tennis-Fans ein sehr empfehlenswerter Titel.

**TEST**
**VIRTUA TENNIS**

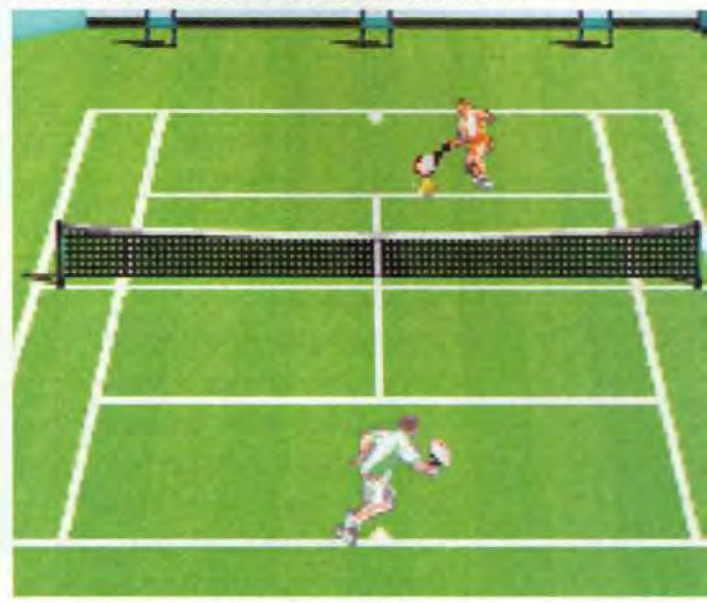
| | |
|---|---|
| Genre: | Sportspiel |
| Spieler: | 1-4 Spieler |
| Link-Modus: | Ja (4 Module) |
| Speichern: | Batterie |
| Schwierigkeit: | Mittel |
| Umfang: | 14 Spieler |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.infogrames.de |
| Hersteller: | Infogrames |
| Termin: | 27. Februar |
| Preis: | Ca. € 45,- |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Besonderheiten: | Keine |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 71% | 73% | 87% | 86% |

„Ein **abwechslungs- und umfangreiches** Tennisspiel mit einer tollen Spielbarkeit"

**BULLSEYE** **In den Trainingseinheiten können sämtliche Attribute verbessert werden.**



**LINIENSPIEL** **Das Grundlinienspiel ist besonders wichtig, um erfolgreich zu sein.**

# Disneys Das Dschungelbuch 2

## **Bei Moglis Abenteuer** auf dem GBA ist Dschungelflair Fehlanzeige.

Auf eurem Streifzug durch 20 relativ schlicht gestaltete Levels trefft ihr als Erstes auf Baghira, der euch die „aufregende" Anweisung gibt, Holz für ein Floß zu sammeln, um einen nahe gelegenen Fluss zu überqueren. Auch Kaas Hypnose gilt es zu widerstehen, wozu lediglich ein schnelles, gleichzeitiges Drücken des A- und B-Buttons vonnöten ist. In den Levels sind Statuen versteckt. Sind in einem Areal alle gefunden, beschert euch das ein neues Bild in der Dschungelgalerie. Um sich in dem Labyrinth besser zurechtzufinden, kann mit Select eine Karte aufgerufen werden, die Auskunft über die Anzahl der noch fehlenden Figuren erteilt. Mogli lässt sich zwar sehr angenehm steuern, aber leider besitzen weder die L- noch die R-Taste bei Moglis Adventure eine Funktion. Auch der B-Button kommt so gut wie nie zum Einsatz. Lediglich der A-Knopf veranlasst Mogli dazu, einen Zahn zuzulegen. Der intergrierte Puzzle-Modus fordert ebenfalls nicht übermäßig viel Gehirn-Akrobatik.

KERSTIN SPRINGER

**MEIN FAZIT** **OK**

**Kerstin Springer**
langweilt sich.

Auch wenn man nach und nach alte, lieb gewonnene Bekannte wie Baghira, Balu oder King Louie wiedertrifft, hat der GBA mit Sicherheit schon einige spannendere Action-Adventures gesehen. Aufgrund des viel zu einfachen Gameplays werden ältere Spieler wohl keine allzu große Freude daran haben. Die Denksportaufgaben sind allerdings gerade für sehr junge Spieler gut geeignet.

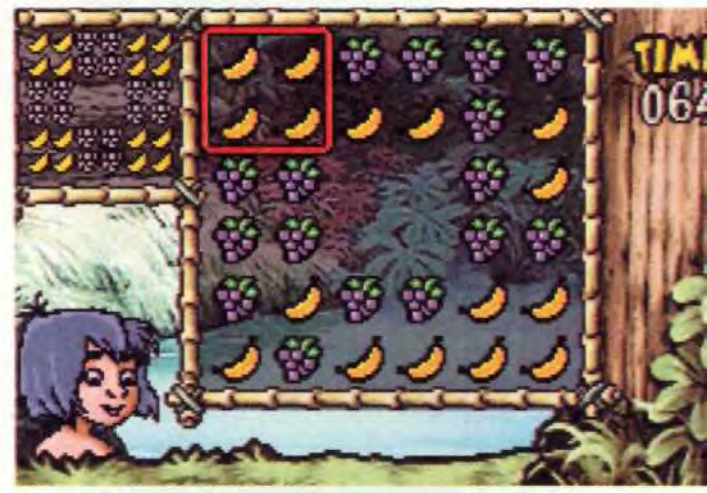
**TEST**
**DAS DSCHUNGELBUCH 2**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Link-Modus: | Nein |
| Speichern: | Passwort |
| Schwierigkeit: | 2 Stufen |
| Umfang: | 20 Levels |
| Sprache: | Deutsch |
| Internet: | www.ubisoft.de |
| Hersteller: | Ubi Soft |
| Termin: | 27. Februar |
| Preis: | Ca. € 45,- |
| USK-Freigabe: | Ohne Beschränkung |
| Besonderheiten: | Keine |

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 68% | 45% | 59% | 57% |

„Mäßiger **Dschungelirrlauf**, dem mehr Abwechslung nicht geschadet hätte"



**DENKSPORT** **Trotz höherer Schwierigkeitsstufe ist das Puzzle schnell lösbar.**

**FLOSSFAHRT** **Um überzusetzen, müsst ihr zuerst einige Holzscheite sammeln.**

# IMPORT NEWS

**AKTUELLES AUS JAPAN**

**Warren Harrod** berichtet.

**Neue Hardware**

Auch nach Weihnachten macht Nintendo keine Pause. Der japanische Videospielkonzern möchte neue Hardware veröffentlichen: den Game Boy Advance SP (14. Februar) und den GameCube Game Boy Player (21. März). Beide Geräte sind sehr wichtig für Nintendo. Der GBA SP ist speziell auf ältere Spieler ausgerichtet (20 Jahre aufwärts). Und so kommt es auch wenig überraschend, dass der GBA SP zusammen mit *Final Fantasy Tactics Advance* veröffentlicht wird. Das Spiel dürfte ebenfalls eine Vielzahl von älteren Videospielern begeistern, welche sich normalerweise keinen GBA kaufen würden. Der GameCube Game Boy Player wird darüber hinaus GameCube-Besitzern den Zugriff auf unzählige qualitativ hochwertige GBA-Games ermöglichen. Dies wird über die wenigen Spiele-Veröffentlichungen zu Beginn des Jahres hinwegtrösten und für einen Schub der GameCube-Verkäufe sorgen.

**INFO VERKAUFSCHARTS**

**Japan**

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Pokémon Monsters Sapphire | GBA |
| 2. | Pokémon Monsters Ruby | GBA |
| 3. | Zelda: The Wind Waker | GC |
| 4. | Mario Party 4 | GC |
| 5. | Rockman Exe 3 | GBA |

**USA**

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Metroid Prime | GC |
| 2. | Mario Party 4 | GC |
| 3. | Super Mario Sunshine | GC |
| 4. | 007 Nightfire | GC |
| 5. | Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 | GBA |

**SIEGER** Auf der Bühne konnten Messebesucher Preise gewinnen.

**BELIEBT** Sonic Advance DX fesselte zahlreiche Besucher.

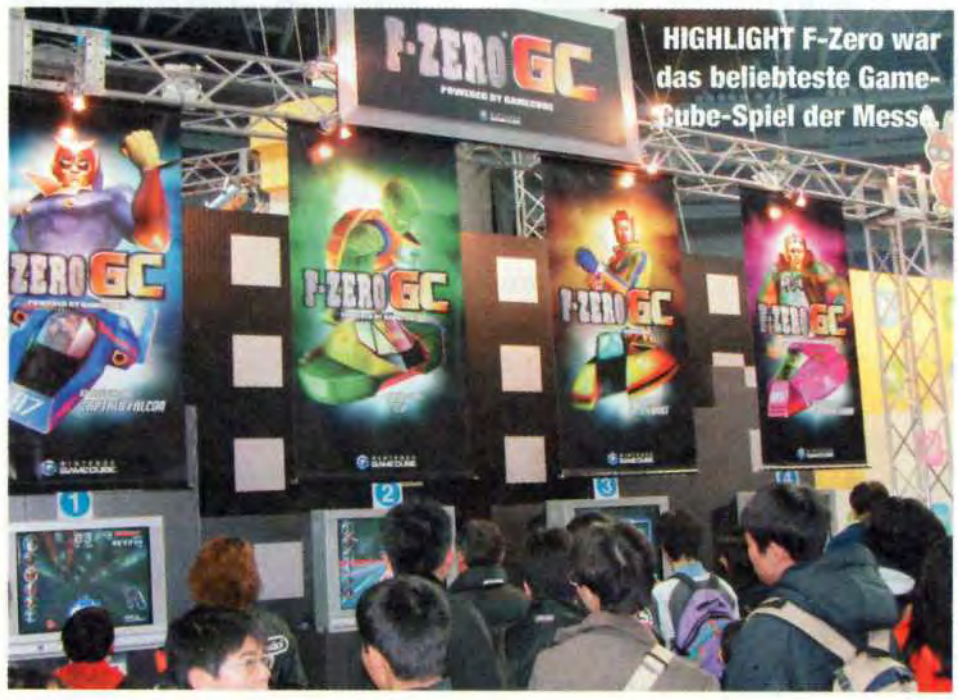
# World Hobby Fair

## Wir berichten euch das Neueste von einer der **wichtigsten Spiele-Messen** Japans. Lest selbst!

Mit über 300.000 Besuchern zählt die von Ende Januar bis Anfang Februar abgehaltene New Generation World Hobby Fair zu den bedeutendsten Videospiele-Messen Japans und ist weit größer als die Tokyo Game Show. Seit dem holprigen Start 1994 steigen die jährlichen Besucher-Zahlen stetig. Die World Hobby Fair ist nicht nur ein Ausstellungsort für Videospiele, sondern auch für Spielzeug sowie für Anime-Filme. Auch wenn die Messe in erster Linie für junge Kinder und Familien konzipiert ist, zieht sie auch eine große Anzahl älterer Videospieler an, die einfach nur mal ein paar Videospiele umsonst testen wollen. Wir besuchten die erste Station der World Hobby Fair im Osaka Dome am 19. Januar.

### DIE HIGHLIGHTS

Wie eigentlich immer hatte Nintendo einen der größten Stände auf der Show mit einer großen Anzahl an spielbaren Titeln. Nintendos gesamter Stand war aber vor allem auf drei Spiele ausgerichtet: *F-Zero GC*, die *Nintendo Puzzle Collection* (beide GameCube) sowie *Legend of Zelda* (GBA). Es war nicht überraschend, dass sich lange Schlangen an den Spielen aufstauten mit einer




**HIGHLIGHT** F-Zero war das beliebteste GameCube-Spiel der Messe.

durchschnittlichen Wartezeit von 50 bis 70 Minuten. Neben den Spiele-Stationen gab es auch einen speziellen Bereich, in dem Messebesucher an Gewinnspielen teilnehmen konnten. Die Besten kamen in eine Endrunde und hatten die Möglichkeit, spezielle Nintendo-Goodies abzuräumen. Ohne Zweifel war *F-Zero GC* das am meisten umlagerte Spiel der Show. Auch wenn *F-Zero* von Amusement Vision (Sega) als Arcade-Version für die Spielhalle entwickelt wird, war die Messe-Demo bereits auf dem GameCube spielbar. Steuern konnte man die vier bekanntesten Charaktere aus den ersten beiden *F-Zero*-Spielen (SNES + N64): Captain Falcon mit seinem Blue Falcon, Pico auf der Wild Goose, Dr. Stewart und die Golden Fox sowie Samurai Goroh mit seinem Fire Stingray. Die GameCube-Version von *F-Zero* spielt sich unglaublich gut und bietet eine fantastische Kontrolle über die Gleiter bei einer gigantischen Geschwindigkeit. Dank der mächtigen GameCube-Power, sehen die Kurse viel detaillierter aus als zuvor und bieten enorm viele kleine Effekte. Bereits im jetzigen Entwicklungsstadium sieht *F-Zero* grandios aus. Einen genauen Erscheinungstermin für den High-Speed-Hammer gibt es aber noch nicht.

## SEGA & CAPCOM

Nicht alle GameCube-Spiele wurden auf dem Nintendo-Stand präsentiert. Auch Sega hatte einen großen Bereich speziell für seine GameCube- und GBA-Spiele reserviert. An neuen Spielen stellte Sega *Sonic Advance DX* sowie *Sonic Pinball* vor. *Sonic Pinball* enthält aber nicht nur Elemente aus *Sonic*, denn in dem Samba-de-Amigo-Level konnte man auch *Phantasy Star Online*- und *Burning Ranger*-Musikstücke hören, wenn man den richtigen Bumper traf. Auf einem speziellen Monitor wurde darüber hinaus die neue *Sonic*-Anime-Serie gezeigt, welche im Frühjahr in Japan anläuft. Viele Menschen besuchten den Sega-Stand aber auch nur, um sich einige der seltenen Chao-Charaktere auf ihren GBA runterzuladen. Auch Capcom war auf der Messe vertreten und zog mit seinen *Rockman*-Spielen (hierzulande unter *Megaman* bekannt) für den GBA und den GameCube viel Aufmerksamkeit auf sich.

WARREN HARROD/FABIAN SLUGA

INFO POKÉFIEBER

# Verrückt!

**Wohin man auch blickte, die Pokémon beherrschten alles.**

Der Pokémon-Boom war auch auf der Messe zu sehen. Überall tauschten Jugendliche Sammelkarten aus, staunten über Pokémon-Plüschfiguren oder beobachteten die Pokémon auf einem der Monitore.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

## Japan

### NINTENDO GAMECUBE

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Ikaruga | 16. Januar |
| Biohazard 2 | 23. Januar |
| Biohazard 3 | 23. Januar |
| World Soccer Winning Eleven 6 | 30. Januar |
| Nintendo Puzzle Collection | 7. Februar |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Evolution Snowboarding | 20. Februar |
| Super Puzzle Bobble | 27. Februar |
| Metroid Prime | 28. Februar |
| Dokapon DX | 6. März |
| Rockman EXE | 6. März |
| Zero Fighter | 6. März |
| The Baseball 2003 | 20. März |
| Soul Calibur 2 | 27. März |
| P.N.03 | 27. März |

### GAME BOY ADVANCE

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Sega Rally | 19. Dezember |
| Sonic Advance 2 | 19. Dezember |
| Choco-vader | 20. Dezember |
| Elevator Action OLD&NEW | 20. Dezember |
| Hamster Story 3 | 20. Dezember |
| Samurai Deeper Kyo | 27. Dezember |
| KOF EX2 | 1. Januar |
| RPG School Advance | 7. Februar |
| Game Boy Advance SP | 14. Februar |
| Final Fantasy Tactics | 14. Februar |
| Metroid Fusion | 14. Februar |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Tales of the World | 7. März |
| Devil Children | 20. März |
| Yu-Gi-Oh 8 | 20. März |
| Kid Clown – Crazy Chase | 21. März |
| Get Backers | 26. März |
| Persona | 28. März |
| Legend of Zelda | März |

## USA

### NINTENDO GAMECUBE

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| ATV Quad Power Racing 2 | 27. Januar |
| Skies of Arcadia Legends | 28. Januar |
| Summoner: A Goddes Reborn | 4. Februar |
| Cubix: Robots for Everyone | 7. Februar |
| Barbarian | 10. Februar |
| Tom Clancy's Ghost Recon | 11. Februar |
| Vexx | 11. Februar |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Legend of Zelda (Pre-Order-Disc) | 18. Februar |
| Dakar 2 | 20. Februar |
| Evolution Snowboarding | 25. Februar |
| Rayman 3: Hoodlum Havoc | 26. Februar |
| All Star Baseball 2004 | 28. Februar |
| NBA Street Vol. 2 | 3. März |
| Rally Championship | 3. März |
| Batman: Dark Tomorrow | 5. März |
| Top Angler | 5. März |
| Army Men Air Combat: The Elite Missions | 10. März |
| Red Faction 2 | 10. März |
| Micro Machines Explosion | 12. März |
| Trans World Surf | 12. März |
| WWE Crush Hour | 12. März |
| MLB SlugFest 20-04 | 18. März |
| City Racer | 19. März |
| BattleBots | 24. März |
| Def Jam Vendetta | 25. März |
| Superman: Shadow of Akopolips | 25. März |
| The Legend fo Zelda: The Wind Waker | 25. März |
| The Sims | 25. März |
| V-Rally 3 | 25. März |
| Army Men: Sarge's War | 26. März |
| Enclave | 28. März |

### GAME BOY ADVANCE

**Zuletzt erschienen:**

| | |
|---|---|
| Worms Blast | 2. Januar |
| Crash Bandicoot 2: N-Traced | 7. Januar |
| Digimon: Battle Spirits | 14. Januar |
| Daredevil | 4. Februar |
| Disney Sports: Snowboarding | 4. Februar |
| GT Advance 3: Pro Concept Racing | 4. Februar |
| Yu-Gi-Oh! Dungeon Dice Monsters | 11. Februar |
| Barbarian | 13. Februar |
| Samurai Jack | 14. Februar |
| Wings | 17. Februar |
| Mario Party-e | 18. Februar |

**Erscheint demnächst:**

| | |
|---|---|
| Downforce | 20. Februar |
| Tiny Toon Adventures: Scary Dreams | 20. Februar |
| Ultimate Brain Games | 20. Februar |
| Wing Commander Prophecy | 25. Februar |
| All-Star Baseball 2004 | 28. Februar |
| Rayman 3 | 28. Februar |
| Bratz | 11. März |
| Megaman & Bass | 11. März |
| Crazy Taxi: Catch a Ride | 17. März |
| Jet Grind Radio | 17. März |
| Pokémon Ruby | 17. März |
| Pokémon Sapphire | 17. März |
| Lufia: The Ruins of Lore | 18. März |
| High Heat Baseball 2004 | 21. März |
| James Bond 007: Nightfire | 24. März |
| Micro Machines Explosion | 30. März |
| Robocop | 31. März |

ZU KLEIN An den roten Schalter gelangt Jill nur mithilfe der Trittleiter.

WÜRG! Seid ihr nicht schnell genug, nimmt euch der Nemesis in den knallharten Würgegriff.

# Resident Evil 3: Nemesis

IMPORT TEST

**Wenn ihr denkt, lebende Leichen seien schlimm, dann wartet, bis euch der Nemesis im Nacken sitzt.**

Anderthalb Monate nach den schrecklichen Vorfällen im Geheimlabor des Riesenanwesens von Raccoon City herrscht Ruhe. Doch es handelt sich nur um die Ruhe vor dem Sturm. Während die widerlichen Gen-Experimente vorher ihr Unwesen nur in der Villa des Grauens getrieben haben, ist nun eine ganze Stadt mit dem mysteriösen Virus infiziert, der aus netten Nachbarn blutrünstige Menschenfresser macht.

## NEMESIS-ALARM!

Als ob die zahlreichen Mutationen wie Zombies, Killerhunde oder insektenähnliche Monstren nicht schon gruselig genug wären, trefft ihr an bestimmten Stellen des Spiels auf einen mutierten Kampf-

**HOPP ODER TOPP?** An bestimmten Stellen des Spiels stehen verschiedene Vorgehensweisen zur Auswahl.

**WIDERLICH** Trotz ihrer Größe ist diese Mutation schnell auf den Beinen.

koloss der besonders üblen Sorte. Der Nemesis, eine Art Frankenstein-Monster à la Capcom, taucht überraschend auf und macht mit einer riesigen Panzerfaust Jagd auf Jill. Trefft ihr auf den mies gelaunten Gesellen, habt ihr stets die Wahl zwischen zwei Alternativen. Ganz mutige Spieler stellen sich dem Ungetüm zum Kampf, während strategisch denkende Zocker lieber erst einmal die Flucht ergreifen, um es dem Nemesis später mit einer durchschlagenden Waffe heimzuzahlen. Neben den eingestreuten Attacken des Nemesis gibt es noch weitere Features, die im Vergleich zu den beiden Vorgängern eingebaut wurden. Zum einen kann Jill dank einer speziellen Apparatur nun selbst Munition herstellen, zum anderen sorgen ein Ausweichmanöver sowie die Möglichkeit, eine schnelle 180°-Drehung auszuführen, zu erhöhten Überlebenschancen im Kampf gegen die faulige Brut. Hier gilt der Steuerung ein Lob: Durch Betätigen des C-Sticks werden die Manöver schnell und unkompliziert ausgeführt.

## TYPISCH

Altbekannt sind dagegen die Rätseleinlagen, die Veteranen vor nicht allzu große Probleme stellen sollten. Durch eine exakte Stromregulierung müssen elektrisch gesicherte Türen geöffnet werden, an anderer Stelle ist beim Nachspielen einer Melodie musikalisches Gehör gefragt. Wird Jill außer Gefecht gesetzt, schlüpft ihr in die Uniform von Carlos, einem südamerikanischen Söldner, den Jill zufällig in den vollkommen verwüsteten Straßenzügen trifft. Im Gegensatz zu der zierlichen Amazone kann der kräftige Carlos größere Gegenstände verschieben, was ihm Zutritt zu Bereichen verschafft, die Jill nicht erkunden kann. Das Team erforscht einen nächtlichen Park, ein Krankenhaus und ein geheimnisvolles Fabrikgelände, um den schrecklichen Geschehnissen um den Umbrella-Konzern auf die Spur zu kommen. Die Darstellung der Areale und der Charaktere wurde zwar im Vergleich zur inzwischen drei Jahre alten PlayStation-Version aufgebohrt, reicht aber in Sachen Detailreichtum und Interaktivität nicht annähernd an die beiden komplett neu gestalteten Schocker *Resident Evil* und *Resident Evil Zero* heran. Allein die superbe Geräuschkulisse sorgt ein ums andere Mal für Gänsehaut.

JENS QUENTIN

**MEIN FAZIT** **GUT**

**Jens Quentin**
denkt zurück.

Gar nicht einfach, den mehr als drei Jahre alten PS-Klassiker nach heutigen Maßstäben zu beurteilen. Hätte Capcom *Resident Evil 3: Nemesis* vor der Neuauflage *Resident Evil* und dem neuen *Resident Evil Zero* herausgebracht, wäre der Kaufanreiz für Fans sicherlich höher. Nachdem man jedoch die beiden „neuen" GC-Teile gespielt hat, werden die Gameplay-Schwächen (Ablegen von Gegenständen nur in Truhen etc.) der Oldies erst richtig offensichtlich. Der morbide Charme und die Atmosphäre fesseln noch immer, ob man für ein technisch allenfalls lieblos überarbeitetes Spiel noch einmal den vollen Preis zahlen will, sollte man sich jedoch gut überlegen.

**OBACHT** Mit einem gezielten Schuss auf rote Fässer lässt sich Munition sparen.

**INFO** **DIE KOMMENDEN PAL-VERSIONEN**

# MODIFIZIERTER HORROR?

Zeitnah zur Veröffentlichung von *Resident Evil 3: Nemesis* ist in Japan und den USA auch der zweite Teil des Capcom-Grusicals erschienen. Dieser ist jedoch in Deutschland indiziert, so dass wir auf einen Import-Test der inhaltsgleichen GameCube-Version verzichten müssen. Ob und in welcher Form der zweite Teil in Deutschland erscheint, konnte uns Capcom bis zum Redaktionsschluss nicht sagen. *Resident Evil 3: Nemesis* kam im Februar 2000 mit einer USK-Freigabe „Ab 16 Jahren" in den Handel. In der PAL-Version floss nur graues Blut, das berüchtigte Enthaupten der Zombies mit der Schrotflinte war nicht möglich. Im Bonusspiel „The Mercenaries" gab es darüber hinaus für das Beseitigen der Untoten keine Zeitgutschriften. Zu der deutschen GC-Version von *Resident Evil 3: Nemesis* konnte Capcom ebenfalls noch keine Angaben machen.

**IMPORT-TEST**

**RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | 1 Block |
| Schwierigkeit: | 2 Spielstufen |
| Umfang: | Groß |

Internet: **www.capcom.com**

| | |
|---|---|
| Sprache **Englisch** | Störfaktor Sprache **Gering** |
| Hersteller **Capcom** | Europa-Termin **Mitte 2003** |

Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 70% | 80% | 77% | **75%** |

IMPORT USA

**„Starke Atmosphäre**, schwache Technik! Nur für Resi-Sammler wirklich ein absolutes Muss."

# Dead to Rights

IMPORT TEST

PRAKTISCH Mit der X-Taste nutzt Jack Slate Wände als Deckung. (links oben) FRATZE Die Möglichkeit, den Gegner ganz nah heranzuzoomen, hat nicht nur Vorteile. (links Mitte) SCHNÜFFLER In der Rolle des Köters spürt ihr Bomben auf. (links unten)

Brutal, brutaler, Dead to Rights. Neben expliziter Gewaltdarstellung hat das **Namco-Gemetzel** noch einiges mehr zu bieten.

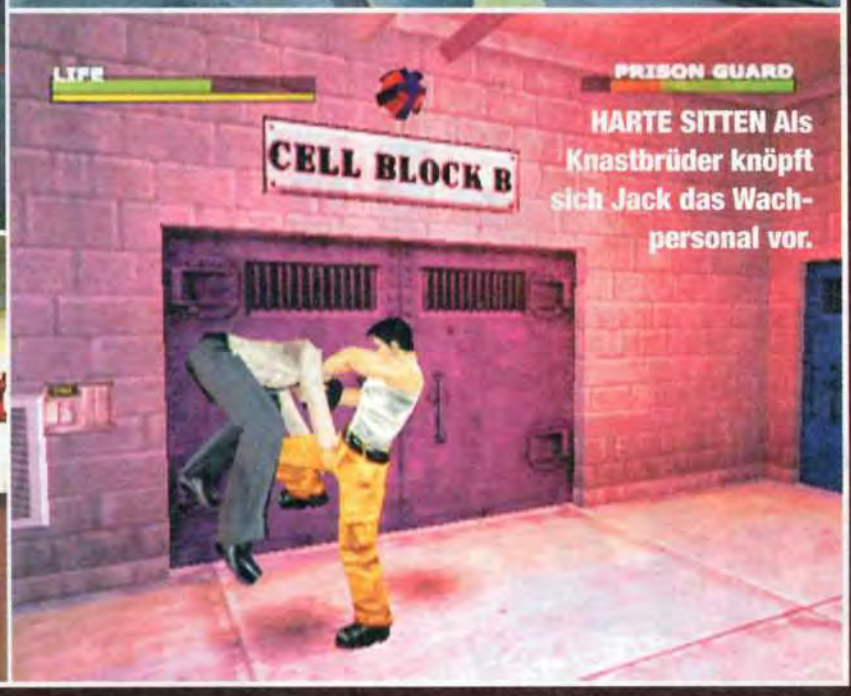
Eigentlich handelt es sich nur um einen Routineauftrag, zu dem Musterbulle Jack Slate eines lauschigen Sommerabends gerufen wird. Doch dieser Auftrag ist alles andere als Routine. Zusammen mit seinem vierbeinigen Begleiter Shadow wird der Cop in einen Sumpf aus Korruption, Betrug und organisiertem Verbrechen gezogen, aus dem er nur mit blanker Waffengewalt wieder herauskommt. So wird aus dem ehemaligen Vorzeige-Polizisten ein gnadenloser Kämpfer ums nackte Überleben.

Den ersten Nackenschlag muss Jack einstecken, als er des Mordes beschuldigt wird und unschuldig hinter Gittern landet. Klar, dass der Ex-Cop keine Lust hat, zusammen mit Mördern die Dusche zu teilen. Zumal er die Hälfte der Schwerverbrecher selbst hinter schwedische Gardinen gebracht hat. Mithilfe eines Bastlers und seiner Nahkampfausbildung gelingt ihm die Flucht. Getrieben von seinem Gerechtigkeitssinn und Rachegelüsten legt sich Slate nun mit der gesamten Unterwelt an. In 15 verschiedenen Kapiteln lässt der Einzelkämpfer in bester Hongkong-Actionfilm-Manier die Waffenläufe heißlaufen. So jagt er die Gesetzesbrecher in einem zwielichtigen Massagesalon oder eröffnet auf den Straßen der Großstadt das Feu-

SCHNAPP IHN DIR! Euer Partner mit der kalten Schnauze verteidigt euch tapfer.

SCHUTZSCHILD Gepackte Gegner eignen sich hervorragend als Kugelfang.

**BULLET TIME Durch Drücken der Y-Taste läuft die Action im Zeitlupentempo ab.**




**HARTE SITTEN Als Knastbrüder knöpft sich Jack das Wachpersonal vor.**

**MEIN FAZIT GUT**

**Jens Quentin**
drückt den Abzug.

Es wäre unfair, diesen Titel allein auf die Brutalität zu reduzieren. Vielmehr wird ein cooles Actionspektakel mit packender Story geboten. Die Schauplätze sind abwechslungsreich, die eingestreuten Minispiele witzig und die Steuerung geht gut von der Hand. Zwar ist die Grafik nicht immer GameCube-würdig, dafür wurde die Slow-Motion-Funktion gut umgesetzt. Wer auf knallharte Action steht und fiktive von realer Gewalt unterscheiden kann, sollte Jack Slate auf jeden Fall eine Chance geben.

**IMPORT-TEST**

**DEAD TO RIGHTS**

| | |
|---|---|
| Genre: | Action |
| Spieler: | 1 |
| Speichern: | 10 Blöcke |
| Schwierigkeit: | 3 Spielstufen |
| Umfang: | 15 Levels |

Internet: **www.namco.com**

| | |
|---|---|
| Sprache **Englisch** | Störfaktor Sprache **Gering** |
| Hersteller **Namco** | Europa-Termin **Nicht bekannt** |

Besonderheiten:
**Keine**

**GESAMTWERTUNG**

| GRAFIK | SOUND | SPASS | |
|---|---|---|---|
| 75% | 78% | 82% | 80% |

IMPORT USA

**„Megabrutale Meuchelaction** mit eingebauten, witzigen Geschicklichkeitseinlagen."

er. An Waffen gelangt Slate, indem er den Verbrechern mit einem geübten Griff das Genick bricht. Auch sonst geht der ehemalige Cop nicht gerade zimperlich mit den Gegnern um. So werden Bösewichter als Schutzschilde benutzt, aus nächster Nähe mit Blei vollgepumpt oder mit einem gezielten Kopfschuss aus dem Scharfschützengewehr liquidiert.

## ADRENALIN!

Nicht selten treten die Gangster in Scharen auf. In diesen Situationen zahlt sich der Slow-Motion-Sprung aus. Drückt man Y, hechtet Jack nach vorne, während die Action in Zeitlupe abläuft. Dies eignet sich prima, um einen Feind nach dem anderen aufs Korn zu nehmen. Als etwas ungenau erweist sich dabei das Zielen per C-Stick. Mit diesem kann man nacheinander die Ganoven ins Visier nehmen. Ist die Übermacht zu groß, sucht Jack hinter der nächsten Häuserecke Deckung oder sucht in gebückter Haltung Schutz hinter einem Fahrzeug. Der Hund Shadow greift nicht nur aktiv ins Kampfgeschehen ein. In einigen Passagen schlüpft der Spieler in das Fell des Vierbeiners, um nach Bomben zu schnüffeln oder für sein Herrchen unzugängliche Bereiche zu erkunden.

## FURIOSE FEUERGEFECHTE

Die bleihaltigen Auseinandersetzungen mit den zahlreichen Verbrechern werden durch witzige Minispiele aufgelockert, die geschickt in die Story eingeflochten wurden. So muss Jack beispielsweise im Knast den Rekord im Gewichtheben brechen, um neben Respekt Zigarettenpackungen einzuheimsen. Ansonsten ist der Bodycount im Spiel höher als bei allen Rambo-Einsätzen zusammen. Grafisch ist das Gemetzel eher durchschnittlich in Szene gesetzt, teilweise erreichen die Texturen nur N64-Niveau. Das Gameplay kann da schon eher punkten. Trotz zahlreicher ausführbarer Aktionen hat man Jack stets gut unter Kontrolle. Die Idee mit dem Hund hebt das Gameplay von anderen Actiontiteln ab. Den *Matrix*-ähnlichen Slow-Motion-Modus findet man inzwischen zwar in jedem 3. Spiel, bei *Dead to Rights* wurde er immerhin technisch gut umgesetzt und unterstreicht das rasante Filmflair des blutgetränkten Titels.

JENS QUENTIN

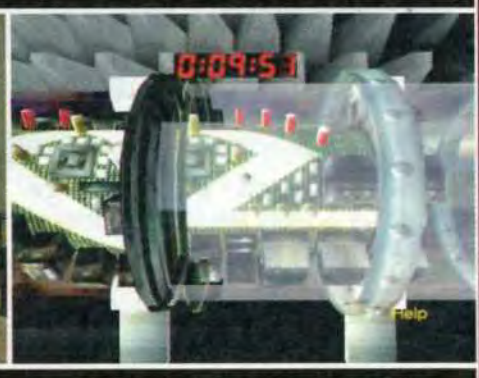
**INFO MINIGAMES**

# Entspannung vom Shoot-Out

In bestimmten Abschnitten des Spiels kommt ihr nur weiter, wenn ihr ein mehr oder weniger kniffliges Minispiel erfolgreich absolviert. Die Minispiele bieten witzige Abwechslung von der bleihaltigen Nonstop-Action. Vom rhythmischen Knopfdrücken beim Tabledance über das Entschärfen von Zeitbomben bis hin zum Armdrücken im Knast muss Jack Slate Geschick und gutes Timing zeigen, um in den nächsten Level zu kommen.

**SEXY! Wer im Takt Knöpfe drückt, bringt die Maus zum Tanzen.**

**KNASTSPORT Mit dem richtigen Timing stemmt man die Gewichte.**




**COUNTDOWN Die Bombe entschärft man mit einem ruhigen Händchen.**

PRÄMIENWERBUNG | ANZEIGE

# Heißer Prämien-Einsatz

So viele Prämien gab es noch nie! Wer jetzt N-ZONE abonniert, kann unter **reihenweise genialen Prämien** wählen.

**Soft Touch Pad orange (BigBen)**
Das Soft Touch Pad für den GameCube fühlt sich nicht nur gut an, sondern steuert sich auch klasse.
**Prämien-Nr.: 002092**

http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

**Firestorm Powershock Controller schwarz**
Mit dem Firestorm Powershock Controller für GameCube seid ihr für packende Feuergefechte bestens gerüstet.
**Prämien-Nr.: 002071**

**GameCube Memory Card 4MB schwarz**
Absolut unverzichtbar! Die Memory Card bietet 4 MBit Speicherplatz (entspricht 59 S.)
**Prämien-Nr.: 002067**

**Games Holder für GameCube**
Bis zu zwölf Mini-CDs für den GameCube finden in dem praktischen Helferlein Platz - mit praktischem Gürtelclip!
**Prämien-Nr.: 002093**

**Console Rack für GameCube**
Sechs herausziehbare Aufbewahrungsvorrichtungen für Mini-CDs und Memory Cards plus Extrafach für Kabel.
**Prämien.-Nr.: 002094**

**RGB-Kabel**
Grundsolides RGB-Kabel mit guter Bildqualität und separaten Audio- und Video-Ausgängen für den GameCube.
**Prämien-Nr.: 002095**

**FM Radio für GBA**
Das FM Radio macht aus eurem Game Boy Advance ein echtes Soundwunder!
**Prämien-Nr.: 002098**

**3 in 1 Light-Magnifier**
Licht, Lupe und Bildschirmschutz in einem für eure Mini-Konsole!
**Prämien-Nr.: 002096**

**3 in 1 Stick**
Verbesserte Ergonomie und damit mehr Komfort für einen langen Spielspaß mit eurem Game Boy Advance.
**Prämien-Nr.: 002099**

Einfach und bequem online abonnieren:

**abo.n-zone.de**

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

**Vertrauensgarantie:** Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

**http://abo.n-zone.de ++**

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

**Das Heft geht an** *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

**Rechnungsadresse:**

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

**Folgende Prämie möchte ich haben:**

**Prämie** | **Prämien-Nr.**

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

**Vertrauensgarantie:**
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 03

# HARDWARE

## Flight Stick

**FLIGHT STICK** **Hardware-Hersteller Logic 3 hat das richtige Zubehör für angehende Hobby-Piloten.**

Mit dem Logic-3-Produkt erreicht bereits der zweite Flight Stick unser Testlabor. In Ausgabe 11/2002 konnte Thrustmaster uns bereits mit seinem Flight Stick überzeugen. Das Logic-3-Pendant kostet nun 10 Euro weniger, also ca. 30 Euro, und gefällt uns ebenfalls. Der Flight Stick bietet einen Schubregler, eine Dauerfeuer-Funktion sowie ein separates Steuerkreuz, welches geschickt in das Logic-3-Logo integriert wurde. Der C-Stick wurde oben auf dem Stick positioniert und fungiert als Coolie-Hat. A, B und Y finden sich an der Spitze des Sticks sowie gemeinsam mit den restlichen Knöpfen am Flight-Stick-Fuß wieder. Wenig zu bemängeln gibt es auch an der Verarbeitung des Sticks, der insgesamt einen sehr stabilen Eindruck macht. Die Knöpfe sind dagegen sehr wackelig verarbeitet. Kritik muss sich Logic 3 aber für die mangelnde Ergonomie des Sticks gefallen lassen. Der Flight Stick liegt nicht besonders gut in der Hand und die Knöpfe oben am Stick sind nicht ganz unproblematisch zu erreichen. Die Anordnung der Knöpfe und des Schubreglers sowie die Handablage am Stick machen das Logic-3-Produkt zudem für Linkshänder ungeeignet. Leider besitzt der Logic-3-Flight-Stick keine drehbare Achse, wie sie mittlerweile bei Produkten dieser Art üblich sein sollte. Die präzise Steuerung bei *Top Gun: Combat Zones* sowie *Star Wars: Rogue Squadron II* konnte uns aber überzeugen. Der Logic-3-Flight-Stick stellt ein gelungenes Produkt dar, das sich gegen den Thrustmaster-Flight-Stick aber knapp geschlagen geben muss. Darüber hinaus liegt es immer noch an der Spiele-Industrie, geeignete Titel auf den Markt zu bringen. Denn die Anzahl an Flugtiteln für den GameCube lässt sich immer noch an einer Hand abzählen. **(fs)**

**TEST**

**FLIGHT STICK**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Logic 3 |
| Typ: | Controller |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 15,- |

Extras: **Turbo, Schubregler, Coolie-Hat**

| | |
|---|---|
| Design: | OK |
| Verarbeitung: | GUT |
| Handhabung: | GUT |

GESAMTWERTUNG

**GUT**

**EMPFEHLUNG Der Flight Stick ist genau das Richtige für eine Runde Top Gun oder Star Wars: Rogue Squadron II.**

**KINDERLEICHT Man braucht das Lenkrad nur aufzustecken. Der GBA muss beim Lenken nicht mitbewegt werden.**

# Advanced Racing Wheel

**LENKRAD** **Yippie! Das erste Lenkrad für den GBA!**

Was bitteschön sollen Game-Boy-Besitzer mit einem Lenkrad, dachten wir uns zunächst. Im Praxistest wurde unsere Skepsis dann leider auch bestätigt: Das Advanced Racing Wheel ist nicht mehr als ein netter Gag. Die Installation des Lenkrads ist zunächst kinderleicht, einfach aufstecken und losfahren. Durch ein genau angepasstes Loch in der Mitte des Lenkrads hat man einen freien Blick auf das Display des GBA. Da der GBA aber nur über eine digitale Steuerung verfügt, ist eine analoge Kontrolle, wie sie das Lenkrad vorgibt, nicht möglich. Trotz der kurzen Lenkwege ist ein schneller Richtungswechsel einfach nicht so flott zu realisieren wie mit dem digitalen Steuerkreuz. Die Knöpfe sind allerdings allesamt akzeptabel bis gut zu erreichen, inklusive L+R. Was nützt mir das aber, wenn ich mein Fahrzeug nicht richtig steuern kann? Selbst einige Fahrsessions mit *V-Rally 3 Mario Kart: Super Circuit* brachten keine Besserung. Dieses Lenkrad ist sehr witzig, einen praktischen Nutzen hat es leider nicht. **(fs)**

**TEST**
**ADVANCED RACING WHEEL**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Speedlink |
| Typ: | Lenkrad |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 20,- |
| Extras: | Keine |
| Design: | GUT |
| Verarbeitung: | GUT |
| Handhabung: | SCHWACH |

GESAMTWERTUNG
**Schwach**

**INFO HARDWARE-NEWS**

## Ein Wunder?

Fabian Sluga

Sollte es nun tatsächlich wahr werden? Kommt der Freeloader doch? Glaubt man einer Pressemitteilung von Datel, soll sich der Freeloader seit dem 12. Februar auf dem Weg zum Handel befinden. Aufgrund der zahlreichen Terminverschiebungen im Vorfeld bleiben wir aber dennoch skeptisch und glauben erst an den Freeloader, wenn wir ihn in den Händen halten. Was wir seit kurzem in den Händen halten, ist der Funkcontroller von Vidis, der Test hat sich aber leider auf die nächste N-ZONE-Ausgabe verschoben. Darüber hinaus präsentieren wir euch in den nächsten Hardware-News ein paar schmucke Taschen, speziell für euren GameCube.

# GBA Robo Power

**LICHTLUPE** **Bringt dieses Zubehör-Set den erhofften Durchblick?**

Diesen Monat haben wir auch ein weiteres GBA-Zubehör-Teil im Test, genannt GBA Robo Power. Bei diesem Set handelt es sich um ein Akku-Pack inklusive Stereo-Lautsprecher und Lichtlupe, das im Aussehen an einen Roboter erinnert. Das Akku-Pack ermöglicht eine Spielzeit von bis zu zwölf Stunden und wird einfach auf den Rücken des GBA geschnallt. Hat man genug gedaddelt, stellt man den GBA in die dafür vorgesehene Ladeschale. Doch abgesehen von dem Akku-Pack und der Ladeschale ist dieses Set nicht zu empfehlen. Das Licht ist funzelig und bringt überhaupt nichts, ist aber auf Wunsch abschaltbar. Die Lupe vergrößert zwar alles, aufgrund der bescheidenen Lichtverhältnisse kann man jedoch nicht vernünftig spielen. Selbst eine direkte Lichtquelle, wie eine Tischlampe, stellt keine Hilfe dar. Die Lautsprecher bieten dagegen soliden Klang, auch wenn die Stereo-Fähigkeiten aufgrund der nahen Positionierung der Boxen begrenzt sind. Da sich die Lupe abmontieren lässt, kann man wenigstens Lautsprecher sowie Akku-Pack nutzen. Für all diejenigen, die ein schnuckeliges Zubehör-Set für den GBA suchen, ist das Robo Power zu empfehlen – allerdings nur ohne Lupe! **(fs)**

**GBA ROBO POWER Lichtlupe und Akku-Set in einem.**

**TEST**
**ROBO POWER**

| | |
|---|---|
| Hersteller: | Logic 3 |
| Typ: | Zubehör-Set |
| Termin: | Erhältlich |
| Preis: | Ca. € 30,- |
| Extras: | Keine |
| Design: | SEHR GUT |
| Verarbeitung: | GUT |
| Qualität: | OK |

GESAMTWERTUNG
**OK**

**INFO HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

| Artikel | Hersteller | Preis | N-ZONE-Wertung |
|---|---|---|---|
| **Controller:** | | | |
| GameCube Controller | Nintendo | Ca. € 40,- | Super |
| Soft Touch Pad | BigBen | Ca. € 15,- | Sehr gut |
| Analog Controller | BigBen | Ca. € 13,- | Sehr gut |
| Pro Pad | Brooklyn | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| Cube Controller (mit Cover-Schalen) | 4Gamers | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| **Lenkräder** | | | |
| Booster 9000 | Brooklyn | Ca. € 70,- | Sehr gut |
| Booster 5000 | Brooklyn | Ca. € 60,- | Sehr gut |
| Challenge 2 Racing Wheel | Thrustmaster | Ca. € 35,- | Sehr gut |
| GTZ 500 | Saitek | Ca. € 35,- | Gut |
| Topgear | Logic 3 | Ca. € 45,- | Gut |
| Cube Racing Wheel | Speed Link | Ca. € 80,- | Gut |
| **RGB-Kabel** | | | |
| RGB-Kabel | Wolfsoft | Ca. € 86,- | Super |
| RGB-Kabel mit Booster | Wolfsoft | Ca. € 25,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Brooklyn | Ca. € 10,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | Saitek | Ca. € 12,- | Sehr gut |
| RGB-Kabel | BigBen | Ca. € 8,- | Gut |
| RGB-Kabel | Nintendo | Ca. € 30,- | Gut |

| Artikel | Hersteller | Blöcke | Preis |
|---|---|---|---|
| **Memory Cards:** | | | |
| Memory Card 64 MB | BigBen | 1.019 Blöcke | Ca. € 25,- |
| Memory Card 16 MB | Hama | 251 Blöcke | Ca. € 30,- |
| 8 MB Memory Card | Flame | 123 Blöcke | Ca. € 30,- |

# Leserbriefe

## Eure Meinung ist gefragt!

**Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA AG**
**Redaktion N-ZONE**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90762 Fürth**
**E-Mail: nzone@computec.de**

## Diskussionsrunde

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch gebeten, uns eure Meinung zu folgenden Themen mitzuteilen:
1. GameCube-Nachfolger ist bereits in Planung. Was haltet ihr davon?
2. Neuer GBA: Würdet ihr euch einen kaufen?
3. Marketing: Macht Nintendo genügend Werbung?
Hier sind eure Antworten!

**NEUER GBA**
**Kauft ihr ihn euch?**

**Liebes N-ZONE-Team!**
**1. Ich finde es sehr übertrieben, schon jetzt einen GameCube-Nachfolger bekannt zu geben, da der GC ja noch nicht einmal ein Jahr in Europa zum Verkauf steht. Ich finde, Nintendo sollte sich erst mal auf die Entwicklung der kommenden Spiele-Perlen konzentrieren, als auf eine neue Konsole!**
**2. Ich habe mir vor anderthalb Jahren einen GBA gekauft und bin seitdem dank Spielen wie *Golden Sun, Advance Wars* und *Metroid Fusion* sehr zufrieden mit ihm. Und da sich die technischen Änderungen beim neuen GBA in Grenzen halten, sehe ich keinen Grund, einen neuen GBA zu kaufen.**
**3. Es gibt eine eingeschworene Fan-Gemeinde, die sich die neuesten Spiele besorgt, und ich glaube nicht, dass sich Fans anderer Konsolen oder Unentschlossene nur durch Werbung für den GameCube entscheiden, da Werbung als Informationsplattform eher mager ist.**

MARTIN HENSLER

**Hi Leute,**
**1. Ein Nachfolger für den GC hat nur Sinn, wenn er zeitgleich mit den Nachfolgern zu PS2 und Xbox kommt und nicht erst ein Jahr später. Wenn das für Nintendo nicht möglich ist, sollten sie lieber die nächste Generation auslassen und sich auf die übernächste konzentrieren. Sie könnten ja zwischendurch Spiele für andere Plattformen programmieren und wenn dann die neue Nintendo-Konsole kommt, sich wieder auf diese konzentrieren.**
**2. Für Leute, die bereits 'nen GBA haben, macht der Nachfolger in meinen Augen wenig Sinn. Technisch scheint er ja nicht besser zu sein und wegen der Hintergrundbeleuchtung werd ich mir nicht noch einen GBA kaufen. Das Design vom jetzigen GBA gefällt mir auch besser als dieses Pseudo-Klapphandy. Besonders für große Hände eine Zumutung.**
**3. Schön, dass Nintendo versucht, vom Kiddie-Image wegzukommen, aber dafür reicht die jetzige Werbung nicht aus. Sie sollten die Werbungen öfter senden lassen und auch immer dem jeweiligen Spiel anpassen. Jetzt ist es so, dass man eigentlich immer dieselbe Werbung mit dem Würfel sieht und sie dann nur Ausschnitte aus dem jeweiligen Spiel einblenden. Für *Eternal Darkness* hätte man einfach irgend 'ne gruselige Werbung machen sollen und für *Super Mario Sunshine* eine witzige Werbung mit Urlaubsstimmung. Für *Smash Bros. Melee* hab ich z. B. gar keine Werbung gesehen. Auch sollten sie mit ihrem Line-up Werbung machen. Sie sollten den Käufern klarmachen, dass es schon sehr viele Spiele für den GC gibt und dass die meisten davon Toptitel sind. Ich hatte noch für keine Konsole in so kurzer Zeit so viele gute Spiele. Wenn BigN das alles beherzigen würde, würden sie, glaube ich, besser fahren als bis jetzt. Euer treuer Leser,**

ANTE BLAIC

**Hallo liebes N-ZONE-Team!**
**1. Wieso sollte Nintendo nicht an einem Nachfolger arbeiten? Ich finde das ist genau das Richtige, denn laut diverser Zeitschriften sollen Microsoft und Sony auch schon einen Nachfolger planen.**
**2. Dass Nintendo einen neuen GBA gemacht hat, finde ich gar nicht so schlecht. Ich werde ihn mir auch holen, wenn er nicht so teuer wird.**
**3. Und wie ich finde, dass Nintendo zu wenig Werbung macht! Ich kenne nur drei, die ich jemals gesehen habe. Es muss ja nicht unbedingt Werbung im Fernsehen sein, es kann ja auch mal eine Art Wettbewerb sein.**

TIMO SANDER

**Hi!**
**1. Ich finde es gut, dass ein neuer GameCube schon in Planung ist. Denn dieser neue GameCube kommt nicht vor 2005. Dann kann BigN eine richtig hammermäßige Konsole hinzaubern, und den Nachfolgern von PS2 und Xbox vielleicht den Schneid abkaufen und Marktführer werden! 3. Ich finde es eine Sauerei, was Nintendo im Moment mit der Werbung macht. Wenn man Glück hat, sieht man einen Werbespot einmal in der Woche! Aber nur, wenn man Glück hat! Trotzdem finde ich die Arbeit von Nintendo wirklich lobenswert.**

EUER JULIAN

# Gewalt in Videospielen

Der Leserbrief des Psychologen Wolfgang F. Ross aus der N-ZONE 01/2003 sorgte für viel Wirbel unter unseren Lesern. Wir haben zahlreiche Leserbriefe zu diesem Thema bekommen. Lest selbst:

Hallo N-ZONE-Mitarbeiter (und Leser)! Nicht umsonst gibt es die USK. Natürlich finde ich es nicht toll, wenn ein 13-Jähriger *Resident Evil* spielt, aber wenn dieser die geistige Reife schon besitzt, Spiel und Realität voneinander eindeutig unterscheiden zu können, dann soll er es doch spielen. Wer in diesem Alter nicht die geistige Reife besitzt, den Unterschied zwischen Realität und Spiel zu erkennen, ist sowieso in der Entwicklung zurückgeblieben oder seine Eltern haben sich nicht mit ihrem „Kind" über die Ereignisse in Spielen, Filmen etc. auseinander gesetzt.
Trotzdem denke ich, dass übermäßige Gewalt und literweise Blut ein Spiel auch nicht besser machen. Ich selber bin 15 Jahre alt und spiele neben „härteren" Spielen wie *Counter-Strike* auch *Pokémon, Super Mario* usw., weil diese Spiele auch ohne besagte Gewaltanwendung Langzeitspaß und Motivation garantieren.
Mit freundlichen Grüßen

CHRISTOPH KUGELER

Hallo N-ZONE-Team!
Mittlerweile habe ich ein Alter erreicht, in dem auch ich Spiele mit der Kennzeichnung „Ab 18 Jahren" legal im Handel erwerben kann. Spielen tue ich diese, ich gebe es offen zu, aber schon seit über zehn Jahren. Doch auf mich hatten diese „Gewaltspiele" keinen negativen Einfluss. Wenn man nun die Zahl der gesamten Videospieler betrachtet, so reagieren doch die wenigsten aggressiv auf Videospiele. Wenn ich abends das Fernsehen einschalte und Nachrichten schaue, bekommt man dort jeden Tag Bilder aus einem Kriegsgebiet zu sehen. Was denken sich eigentlich die Nachrichtenagenturen dabei, wenn sie Szenen, in denen Menschen erschossen werden oder Leichen in jeglicher Form am Boden liegen, im TV zeigen? Ein anderes Beispiel ist der neue *Harry Potter*-Film. Dieser wurde offiziell ab 6 Jahren freigegeben. Meine eigenen Kinder (sofern ich welche hätte) dürften mit sechs Jahren diesen Film nicht sehen, weil er meiner Meinung nach zu brutal und furchteinflößend ist. Ich glaube, hier hat selbst die BPjM versagt. Doch sind Videospiele sowie Filme nicht gerade die einzigen Dinge, die Gewalt verherrlichen. Wenn ich da mal an *Die Säulen der Erde* von Ken Follett denke, ein von Kritikern hoch gelobter, historischer Roman. Auch dieser ist absolut nicht harmlos. Am ehesten habe ich hier noch die Szene im Kopf, in der eine Frau vergewaltigt wird. Diese Szene wird mit allen Einzelheiten – auch dem Blut und den (inneren) Schmerzen – beschrieben, so dass es eigentlich nicht mehr jugendfrei sein kann. Da frage ich mich schon, warum ich noch nie was von der Indizierung solch brutaler Bücher gehört habe, aber von Spielen, die teilweise wirklich harmlos sind. Indizierung bringt, glaube ich, nicht viel. Die ganzen Gerichtsverhandlungen über *Counter-Strike* haben doch nur dazu geführt, dass immer mehr Leute dieses Spiel kennen und viele neue User gewonnen wurden. Zudem muss man sich fragen, ob Gewaltpotenzial wirklich an Videospielen liegt? Jeder normale Mensch mit einem gesunden Menschenverstand würde niemals eine solche Gewalttat wie in Erfurt begehen. Er kann ein Spiel von der Realität bestens unterscheiden, so wie es auch die absolute Mehrheit der Videospieler tut. Wenn dann doch was passiert, stimmen meiner Meinung nach viele andere Sachen nicht. Da spielt vor allem das Umfeld der Person eine sehr wichtige Rolle. Wenn die Leute natürlich keinen sozialen Halt mehr finden, Freunde und Verwandte sie im Stich lassen und weitere solche Faktoren hinzukommen, dann kann ich mir vorstellen, dass ein solcher Spieler mit solch schrecklichen Taten reagieren wird. Doch liegt das dann wohl ganz sicher nicht an Videospielen. Zu viele Faktoren spielen eine Rolle, die sich dann zu einem Ganzen summieren und das auslösen. Ich denke, all das sollten sich all die Leute, die hier gegen die Videospiele (und auch andere Dinge wie Filme) argumentieren, durch den Kopf gehen lassen. Aber vielleicht wollen die ja, dass wir dann mal in einer scheinbar heilen Welt aufwachsen, in der es nur Liebe und Harmonie gibt. Dann gibt es nur noch *Benjamin Blümchen* im TV und gespielt wird nur noch *Tetris*!

ALEXANDER WINKEL
REDAKTEUR TENDOPLANET.DE

Hallo N-ZONE-Team
Mit diesem Leserbrief möchte ich mich auch mal zu diesem künstlich hochgepuschten Thema äußern. Es kann doch nicht sein, dass wir, die noch zwischen Fiktion in Videospielen/Film/Fernsehen und Realität unterscheiden können, unter diesen geistig Zurückgebliebenen leiden sollen, die so leicht von dieser Art der Darstellung von Gewalt beeinflussbar sind! Es liegt aber wohl kaum an der Form der Darstellung oder an der Art des Mediums mit der sie dargestellt wird, sondern vielmehr an der Tatsache, dass sich die Eltern nicht mehr mit ihren Kindern beschäftigen! Beispiel: Vater und Mutter gehen beide den ganzen Tag arbeiten. Das Kind kommt von der Schule nach Hause und es ist keiner da, der sich die Probleme vom Schultag anhört. Nun sucht sich das Kind eine andere Form des „Aggressionsabbaus": Fernsehen oder Videospiele. Und wer erklärt denn bitteschön dem Kind, dass das, was es da sieht bzw. spielt, nicht der Realität entspricht? Also liebe Eltern, ihr seid da jetzt mal am Zug. Sucht die Fehler nicht immer bei anderen, sondern beschäftigt euch mit der Materie, die sich eure Kinder da als Zeitvertreib ausgesucht haben. Verbote helfen da nicht, denn wenn jemand was verboten bekommt, wird das noch viel interessanter! Die Erziehung eurer Kinder liegt nicht in der Schule, bei Medienkonzernen, der Videospielindustrie und/oder dem Staat, sondern in sehr großem Maße an euch! Meine Eltern wollten immer wissen, was ich da in jungen Jahren gezockt habe, und haben mir auseinander gepusselt, was sie an den Spielen nicht gut fanden und warum man das auf keinen Fall in der Realität tun sollte. Und obwohl ich diese Spiele gezockt habe, bin ich nicht zu einem Psychopaten geworden, der mit Waffen auf Passanten schießt. Und zwar eben aus dem Grund, weil sich meine Eltern mit den Sachen beschäftigt haben, die ich gespielt habe. Es soll jetzt aber keiner kommen: „Wir haben aber vor lauter Arbeit keine Zeit für unsere Kinder", da habe ich dann nämlich eine Gegenfrage: Warum habt ihr euch dann Kinder angeschafft? So, genug gemotzt. Bleibt sauber und so wie ihr seid! Bis denne dann

THORSTEN

FIKTION ODER REALITÄT Beeinflussen brutale Videospiele die Jugend?

INFO NEUE THEMEN FÜR DIE LESERBRIEFE

## Diskussionsstoff

Ihr möchtet auch einmal in der N-ZONE zu Wort kommen und anderen Lesern eure Ansichten mitteilen? Wunderbar, denn wir wollen eure Meinung! Neben den normalen Leserbriefen würden wir gerne eure Meinung zu folgenden Themen wissen:

**1. *Starfox Adventures* bietet nur englische Sprachausgabe. Wollt ihr lieber Original-Stimmen oder eine deutsche Sprachausgabe?**

**2. USK-Angaben sind laut neuem Jugendschutz-Gesetz bindend. Was haltet ihr davon?**

**3. Das Design des GBA SP: Billiges Klapphandy oder geniales Meisterwerk?**

## Durchblick

**Liebes N-ZONE-Team!
Ich bin am Überlegen, mir die Nobelstrippe von Wolfsoft zu kaufen.
Hier meine Fragen:
1) Ihr habt ja bereits bei euren Kabel-Tests geschrieben, dass in absehbarer Zeit kein gleichwertiges RGB-Kabel zu einem billigeren Preis erscheint! Gibt es keine neuen Ankündigungen seitens Nintendos oder eines Drittherstellers?
2) Sollte sich kein Hersteller, der ein solches Kabel herausgibt, finden, lohnt sich die Anschaffung des 86 Euro teuren RGB-Kabels trotzdem? Sind die Unterschiede zu meinem Brooklyn-RGB-Kabel so groß, dass der Kauf gerechtfertigt ist?
3) Ich besitze einen relativ kleinen Fernseher (56 cm Bilddiagonale). Ab welcher Bildschirmgröße würdet ihr eine Anschaffung empfehlen?
Viele Grüße**

MORITZ LINDHEIM

***N-ZONE:*** *1. Momentan gibt es leider keine Ankündigungen seitens eines Drittherstellers, ein RGB-Kabel zu entwickeln, welches ebenfalls den digitalen Videoausgang unterstützt. Obwohl es Überlegungen seitens der Hardware-Hersteller gab, lohnt sich der Entwicklungsaufwand angeblich nicht. Schade für uns Spieler.*
*2. Der Unterschied zwischen dem Brooklyn-RGB-Kabel und dem 86 Euro teuren Wolfsoft-Kabel ist nur bei sehr genauem Hinschauen zu erkennen. Für Freaks, die auf optimale Bildqualität stehen oder für Videospieler, die aus ihrem Import-Cube ein RGB-Kabel-Signal zaubern wollen, ist das Kabel momentan Pflicht. Allen anderen reicht ein normales RGB-Kabel.*
*3. Die Größe des Fernsehers spielt keine Rolle, denn ein RGB-Signal sieht auf jedem Fernseher deutlich besser aus als ein normales Cinch-Signal. Allerdings besitzen viele kleine Fernseher erst gar keinen RGB-Anschluss. Ein Blick in die Anleitung oder ein Gang zum Fernsehfachmann eures Vertrauens bringt aber Aufschluss.*

## Baldur's Gate

**Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Ich habe ein paar Fragen an euch. Was ist eigentlich aus der Entwicklung des Spiels *Baldur's Gate: Dark Alliance* geworden? Ihr hattet letztes Jahr berichtet, es komme 2003 auf den Markt, dann im darauf folgenden Heft konnte man lesen, dass man das Spiel am 13.12.2002 kaufen kann. Ich habe es aber weder im Geschäft noch im Internet gefunden. Ist das Spiel nun schon auf dem Markt erschienen oder nicht? Wenn ja, warum habt ihr das nirgendwo erwähnt? Wenn nein, wann kommt das Spiel denn dann auf den Markt? Es wäre schön, wenn ihr mir weiterhelfen könntet. Mit freundlichen Grüßen,**

NILS

***N-ZONE:*** *Mittlerweile sollte Baldur's Gate: Dark Alliance für den GameCube überall erhältlich sein. Leider stellte uns Publisher Virgin nicht rechtzeitig eine Testversion zur Verfügung. Schade eigentlich, denn Baldur's Gate ist von Redaktion und Spielern heiß erwartet und dürfte neben Phantasy Star Online (welches man übrigens auch offline spielen kann) die erste Wahl für GameCube-Rollenspieler sein.*

## Wrestling-Fan

**Tag N-ZONE-Redaktion!
Was denkt sich THQ eigentlich dabei, so einen Scheiß wie *Wrestlemania X8* zu programmieren? Das Spiel ist nicht annähernd so gut wie *WWF No Mercy*!
Allein schon die Menüvielfalt, die vielen Wege zu einem Championgürtel und die verschiedenen Möglichkeiten, einen Charakter zu erstellen, konnten bei diesem Spiel sehr überzeugen. Ja, und bei *WX8* hat man wohl das Beste rausgelassen, oder wie? Das einzige Spiel, das man mit *No Mercy* vergleichen kann, ist *SmackDown! Shut Your Mouth* auf der PS2. So ein Spiel hätte man sich für den Cube gewünscht, weil es all diese Features wieder bietet.
Aber nein, der Cube bekommt dieses halbfertige Spiel da und die Xbox bekommt *Raw*, was ja auch nicht grade Lorbeeren geerntet hat. Stattdessen kommt jetzt noch *WWE Crush Hour*. Also mal im Ernst: Wer wird sich diesen Schrott denn kaufen? Die Grafik von dem Spiel sieht ja mehr als überholt aus und ich kann mir nicht vorstellen, dass es mehr Spaß macht, Kurt Angle in einem Fahrzeug fertig zu machen als ihn im Ring gehörig zu verdreschen. Sorry, aber meiner Meinung nach hätte sich THQ die Produktionskosten für dieses Spiel schenken können. Oh, was hab ich da im Internet gelesen THQ bringt *Wrestlemania X9* im August für den Cube und wie soll das Spiel aussehen – wahrscheinlich genauso langweilig wie der Vorgänger? Nein danke, dann spar ich mir das Geld lieber! Wenn THQ keine Sympathien für den Cube hegen, dann sollen sie doch PS2-exklusiv werden. Mich würde interessieren, was die anderen Leser darüber denken?**

EIN VERÄRGERTER WRESTLING-FAN

***N-ZONE:*** *: Vergleicht man Wrestlemania X8 mit WWF No Mercy, dann fallen einem schon zahlreiche Mängel auf. Allerdings war WWF No Mercy ja auch der letzte Spross der N64-Wrestlingreihe. Hoffen wir mal, dass die Qualität auch auf dem GameCube mit jedem Teil zunimmt.*

## Mario-Mania

**Tach Leute,
euer Heft hat sich echt verbessert, nur weiter so! Ich möchte mich hiermit über die Mario-feindlichen Briefe von Dagmar Süb und Alex (Seite 74, Ausgabe 02/03) äußern:
Ich finde, wer *Super Mario Sunshine* zu schwer findet, sollte „Mensch ärgere dich nicht" aus dem Schrank holen und gegen einen Säugling spielen. Das sind einfach Total-Loser, die nix draufhaben. Ich habe auch 10.000 Mal in mein Kissen geschrien (hilft übrigens wahre Wunder bei Frust und Ärger), bis ich Bowser den Arsch aus der Badewanne geholt habe. Das Rezept zum Sieg ist Ausdauer, selbst wenn Mario zum 10. Mal an der gleichen Stelle ins Game Over fliegt. Nun ein paar Fragen, die mich quälen und mit denen ich jetzt euch quäle:
1. Wann kommt der neue GBA und was wird er kosten?
2. Wird dieses Gerät GB-, GBC- und GBA-Spiele abspielen können?
3. Gibt es schon neue Infos über folgende Erscheinungstermine: *PSO 1&2, Wario World, Zelda: The Wind Waker, Splinter Cell, Final Fantasy Chrystal Chr., Pokemon S&R, Metroid Prime*?
4. Es soll doch auch bald so was wie der Super Game Boy für den NGC kommen. Stimmt das, und wenn ja, wann? Euer neugieriger Dauerleser**

FLO

***N-ZONE:*** *Nun ja, jemand, dem Super Mario Sunshine zu schwer ist, würden wir nicht als Total-Loser bezeichnen. Manchen fallen die Spiele halt leichter und anderen sind sie zu schwer. Die Menschen sind halt alle unterschiedlich :-) Allerdings, danke für die Anti-Frust-Tipps.*
*1. Der GBA SP erscheint am 28. März und wird 130,- Euro kosten.*
*2. Selbstverständlich.*
*3. PSO 1&2: 7. März, Wario World: Juni, Zelda: 3. Mai, Splinter Cell: Mai, Final Fantasy CC: 3. Quartal, Pokémon S&R: Frühjahr/Sommer, Metroid Prime: 21. März.*
*4. Für den GameCube kommt nur der GameCube Game Boy Player, mit dem man GBA-Spiele über den GameCube auf dem großen Fernseher spielen kann. Nintendo plant, die neue Hardware bis Mitte des Jahres in Europa auf den Markt zu bringen.*

## GBA SP

**Hallo N-ZONE-Team,
ich kaufe mir regelmäßig euer Magazin, und bin bis jetzt auch recht zufrieden gewesen. Aber als ich euer Heft 02/03 durchgelesen habe, musste ich mich fragen, ob ihr schon ab und zu auch mal die Homepage von Nintendo besucht, denn im Heft schreibt ihr z. B., dass der neue GBA SP über keine Hintergrundbeleuchtung verfügt, bei nintendo.de wird aber schon lange mit einer Hintergrundbeleuchtung geworben, des Weiteren hättet ihr ruhig ein Bild vom neuen GBA SP drucken können. Ein weiterer Punkt, der mir in dieser Ausgabe nicht gefallen hat, ist, dass für beide kommenden *Zelda*-Titel schon genaue Erscheinungstermine bekannt gegeben wurden, zusammen**

**KLASSE Mit dem GameCube Game Boy Player, könnt ihr all eure Game-Boy-Spiele auf dem Fernseher zocken.**

**mit Dutzenden anderen, im Heft war aber davon nicht sehr viel zu lesen. Nobody is perfect?**
**Mit freundlichen Grüßen**

RALPH (ÖSTERREICH)

***N-ZONE:*** *: Leider war die Pressekonferenz über den GBA SP, auf dem auch die Erscheinungstermine für die kommenden Zelda-Spiele bekannt gegeben wurden, einige wenige Tage, nachdem die N-ZONE 02/2003 in den Druck ging. Somit konnten wir keine Bilder mehr in unser Heft bringen. Nach den Informationen, die uns zum Redaktionsschluss vorlagen, sollte der GBA SP keine Hintergrund-Beleuchtung besitzen. Streng genommen hat er auch keine, denn die Display-Beleuchtung des neuen GBA erfolgt von vorne. Wer aber alle Fakten zum GBA SP wissen möchte und welches Zubehör man verwenden kann, der sollte mal einen Blick in unsere Reportage auf den Seiten 10 und 11 werfen.*

## Ein Zelda-Fan

**Hi liebe N-ZONE-Redaktion!**
**Ich schreibe euch, um mal meinen Frust abzulassen. Ich bin aber nicht wegen euch (macht weiter so!) oder irgendeinem Spiel frustriert (lange lebe Nintendo!), sondern über all diejenigen, die sich andauernd über *Super Mario Sunshine* oder *Zelda: The Wind Waker* beschweren. Insbesondere bei *Zelda* muss ich jetzt mal laut werden. Also ich kenne *Zelda*, trotz meines zarten Alters, seit ich klein bin und würde über brennende Stege gehen, um an ein *Zelda*-Spiel zu kommen. Ich habe alle acht *Zelda*-Titel, die es gibt, und meine Wände werden von unzähligen *Zelda*-Postern geziert. Das Gameplay von *Zelda* war schon immer der Hammer! Aus dem Grund muss ich mich einfach darüber aufregen, wenn sich Leute über die Grafik von *Zelda: The Wind Waker* beschweren. Nun zum Thema Sprachausgabe in *Zelda*: Ich persönlich würde mich sehr darüber ärgern, wenn Link auf einmal von einem Amerikaner oder einem Deutschen gesprochen würde. Das würde das *Zelda*-Flair total zerstören! So, macht's gut, „Arrivederci" und zeldische Grüße,**

FRANKE

***N-ZONE:*** *Wie man sieht, hat Zelda trotz des neuen Grafiklooks immer noch eine Menge Fans. Und diejenigen, die sich über den Cel-Shading-Look beschweren, sollten The Wind Waker tatsächlich erst einmal selber spielen. Aber wie schon in unserem Import-Test in der letzten N-ZONE gesagt, Cel Shading spaltet die Spielergemeinschaft.*

**INFO** STIMMEN AUS DEM FORUM

# Forums-Geflüster

**Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.**

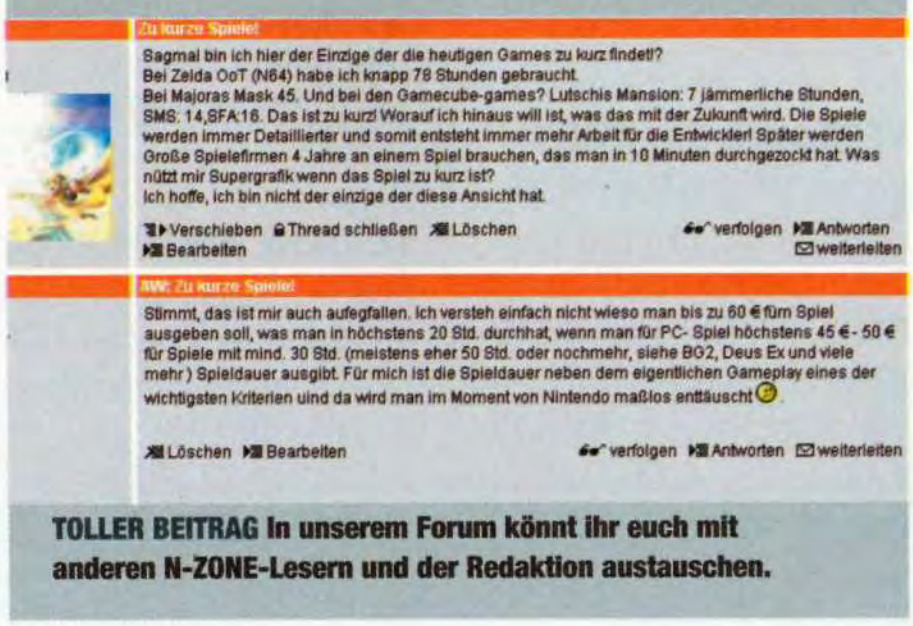
### Stimmen aus dem N-ZONE-Forum zum Thema „zu kurze Spiele":

**IsaacLv60:** Sagt mal, bin ich der Einzige, der die heutigen Games zu kurz findet? Bei *Zelda: Ocarina of Time* (N64) habe ich knappe 78 Stunden gebraucht. Bei *Majoras Mask* waren es nur noch 45. Und bei den GameCube-Games? *Luigi's Mansion*: sieben jämmerliche Stunden. *Super Mario Sunshine*: 14. *Starfox Adventures*: 16. Das ist zu kurz! Worauf ich hinaus will, ist, was in Zukunft wird. Die Spiele werden immer detaillierter und somit entsteht immer mehr Arbeit für die Entwickler! Was nützt mir Supergrafik, wenn das Spiel zu kurz ist? Ich hoffe, ich bin nicht der Einzige, der dieser Ansicht ist.

**Brabbeldino:** Stimmt, das ist mir auch aufgefallen. Ich verstehe einfach nicht, wieso man bis zu 60 € für ein Spiel ausgeben soll, was man in höchstens 20 Std. durchhat, wenn man für ein PC-Spiel höchstens 45 € bis 50 € ausgibt und mind. 30 Stunden Spielspaß hat. Für mich ist die Spieldauer neben dem eigentlichen Gameplay eines der wichtigsten Kriterien und da wird man im Moment von Nintendo maßlos enttäuscht.

**gamechris:** Ich bin auch der Meinung, dass die Spiele immer kürzer werden und weniger Langzeitmotivation bieten. Beispiel *Rogue Squadron* und *Rogue Squadron 2*. Den ersten Teil hab ich monatelang gespielt, auch nachdem ich schon alle Medaillen geholt hatte, weil es einfach Bock gemacht hat. Aber beim zweiten Teil hab ich gar keine Lust, mir die Medaillen zu erspielen oder einfach nur so zur Gaudi zu spielen.

**melodictales:** Die einen sind halt schon vom Alter her erwachsen und haben deshalb in der Regel weniger Zeit zum Zocken, weil Beruf, Studium oder sonstige Hobbies ernsthaft betrieben werden müssen. Daraus folgt aber in der Regel auch, dass man dadurch mehr Geld hat, um sich Spiele zu kaufen. Nur, wann soll man die alle durchspielen? Bei mir stapelt sich jetzt auch schon *Starfox Adventures* auf *Super Mario Sunshine*. Und 50 Stunden investiere ich ganz bestimmt nicht in die beiden Spiele! Die anderen gehen noch zur Schule und hängen oft vor der Konsole rum. Geht doch einfach mal an die frische Luft und versucht auch mal, was Eigenes aufzubauen. Dann versteht ihr vielleicht, warum 30 Stunden für ein Spiel nicht zu kurz sind und 100 Stunden viel zu lang. In der Zeit kann man ein Album voller Hits schreiben und aufnehmen und dadurch Millionär werden. Nur mal so als Tipp!


Zu kurze Spiele!

Sagmal bin ich hier der Einzige der die heutigen Games zu kurz findet!?
Bei Zelda OoT (N64) habe ich knapp 78 Stunden gebraucht.
Bei Majoras Mask 45. Und bei den Gamecube-games? Lutschis Mansion: 7 jämmerliche Stunden, SMS: 14,SFA:16. Das ist zu kurz! Worauf ich hinaus will ist, was das mit der Zukunft wird. Die Spiele werden immer Detaillierter und somit entsteht immer mehr Arbeit für die Entwickler! Später werden Große Spielefirmen 4 Jahre an einem Spiel brauchen, das man in 10 Minuten durchgezockt hat. Was nützt mir Supergrafik wenn das Spiel zu kurz ist?
Ich hoffe, ich bin nicht der einzige der diese Ansicht hat.

Verschieben Thread schließen Löschen verfolgen Antworten Bearbeiten weiterleiten

AW: Zu kurze Spiele!

Stimmt, das ist mir auch aufegfallen. Ich versteh einfach nicht wieso man bis zu 60 € fürn Spiel ausgeben soll, was man in höchstens 20 Std. durchhat, wenn man für PC- Spiel höchstens 45 € - 50 € für Spiele mit mind. 30 Std. (meistens eher 50 Std. oder nochmehr, siehe BG2, Deus Ex und viele mehr ) Spieldauer ausgibt. Für mich ist die Spieldauer neben dem eigentlichen Gameplay eines der wichtigsten Kriterien uind da wird man im Moment von Nintendo maßlos enttäuscht.

Löschen Bearbeiten verfolgen Antworten weiterleiten

**TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.**

# KLEINANZEIGEN

## VERKAUFE NINTENDO 64

Verkaufe: N64 + 2 Controller + 1 Memory Card mit 12 Spielen z. B. Mario Party 2, Mario Kart und Glover, alles für 200,- € VB, Tel. 069-594679, fragt nach Chris

N64 + 2 Controller + 64 Sp. (Mario, Mario Kart, Zelda 2, Poké.1, Superstar Soccer 64, Formel 1 ) zusammen 230,- €. Spiel je 25,- € Tel. 0344322238, fragt nach Benny

Verkaufe: N64 + 2 Controller, 5 Spiele z. B. Super Mario Kart 64, Pokémon Stadium 2 + Transfer Pak + Memorycard für 200,- € Tel. 03733-555719 ab 18 Uhr

## VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe: Star Wars RL, Spiderman, Lost Kingdoms zu je 35,- €, FIFA WM 2002 Pikmin, Sonic Battle 2 zu je 30,- € Tel. 0271-2382412 sarico@yahoo.de

Verkaufe: GameCube + 2 Controller + Memory Card + 3 Spiele, auch einzeln, Preis nach VB, suche PlayStation 2. Tel. 08375-495, fragt nach Rupert

Verkaufe: Harry Potter und Die Kammer des Schreckens für 40,- € und Luigi's Mansion für 30,- € (verkaufe auch einzeln ) Tel. 0261-17489, Max

Verkaufe Pikmin (fast unbenutzt) für nur 30,- €, SMS an 0162-7510420 oder Tel. 02327-59598, Thorsten Langer

Verkaufe GameCube-Spiele: THPS 3, International Winter Games mit Anleitungen, Preis usw. unter dani.bechti@web.de

Verkaufe: Turok E. für 45,- € oder tausche gegen Mario Sunshine, verk. auch 007 A. I. K. für 40,- € tausche auch, Tel. 05221-626330 (VHB)

Verkaufe: 1 GC in Schwarz, 1 Controller, 1 Orginal Memory Card von Nintendo, Star Wars Rogue Leader 2, das Ganze für nur 230,- €, Tel. 0795142523

Verkaufe: Burnout, International Super Star Soccer 2, und eine Memory Card (4 MB) für zusammen 60,- € (VB) Tel. 07141-780378 oder 0162-3379138

## SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie Xbox – gerne auch komplette Sammlungen, CALL: Michael, 0170-5856780

## VERKAUFE GAMEBOY

Verkaufe Game Boy mit 16 Spielen z. B. Pokémon, F1-Race oder Hugo mit Hülle, Tel. 0173-3922642, Preis VB, Bedingung: Angebot ab 200,- €

Verkaufe: Harvest Moon 15 €, Turok 15,- € GB: Pokémon Blau, Mario Land 2 12,- €, N64: Extreme G 15,- € Suche GBA 50,- € Tel. 089-3142752

## TAUSCHE GAMECUBE

Tausche Mario Sun., Spy Hun. oder Luigi's M. gegen Starfox ADV. oder Harry Potter 2 ( Tausche auch Luigi's + Spy H. gegen Starfox ) Tel. 040-6531818, Rene

## SUCHE NINTENDO 64

Suche N64 mit Zelda 1+2 Paper Mario, Super Mario und andere Spiele, 1-2 Controller für 100 bis 200,- € Tel. 0421-2768100, fragt nach Maxi

## SUCHE GAMECUBE

Suche verschiedene Spiele für GC, Preis maximal 40,- €. Angebote unter Jay2405@web.de oder 0162-9340267 ab 15 Uhr

## VERKAUFE SUPER NINTENDO

Verkaufe: Super Nintendo mit 1 Controller, 6 Spielen + Super Game Boy und Spielehalter für 90,- € in sehr gutem Zustand, Tel. 0355-8626697

## TAUSCHE NINTENDO 64

N64 + 2 Spiele gegen GBA + 1 Spiel auch gegen 1 GC-Spiel oder verkaufe N64 + 3 Spiele für 180,- € Tel. 02241-33790, nur nachmittags anrufen

**INFO GLÜCKLICHE GEWINNER**

### Hier findet ihr die Sieger vom Gewinnspiel der N-Zone-Ausgabe 01/2003

**Gewinnspiel: Neujahrs-Gewinnspiel**

Norman Kinske, Dortmund
Helena Prosch, Kiel
Uwe Lenz, Köln
Roland Stelz, Erlangen
Sascha Pollak, Memmingen
Thilo Bayer, Hannover
Bernd Czacho, Nördlingen
Kerstin Schönamsgruber, Frankfurt
Michael Tetzel, Berlin
Daniel Klose, Herzogenaurach
Sebastian Schönfeld, Stuttgart
Dominik Jänich, Gera
Joachim Pollaczek, Böblingen
Mirco Wetzlaff, Salzburg
Miriam Schiebrecht, Bonn
Florian Wiegenbrecht, Lauf
Holger Speck, Weitlingen
Dirk Guldenhauer, Fürth
Helena Schmiedenhauer, Lehrberg
Bernd Mittermayer, Bad Segeberg
Martina Oberländer, Erfurt
Marco Meissen, Salzkotten
Maik Böhmländer, Sulzfeld
David Meinfeld, Leipzig
Sabine Letzen, Neustadt
Oliver Becker, Freiburg
Johannes Schüler, München
Borghild Mantanes, Hamburg
Heiner Klasse, Berlin
Egon Schwiss, Frankfurt
Albrecht Oppenheinz, Fulda
Frank Gutenhaus, Hamburg
Axel Geiger, Düsseldorf
Johann Speichler, Dresden
James Behringsfelder, Hannover
Brigitte Olseron, Duisburg
Angelika Blauenstoss, Bremen
Alexander Baiernwetter, München
Stefan Schwarzget, Köln
Wilhelm Wiesenhaimer, Göttingen
Franziskus von Schüppenhof, Duisburg
Atila Zonnendorf, Eicheldorf
Synthia Pennenhof, Berlin
Bernhard Stressemann, Ansbach
Hubert Scheintz, Düren
Christoph Rangersheim, Karlsruhe
Michael Währlein, Darmstadt

Die restlichen Gewinner werden schriftlich benachrichtigt

# CHEATS & CODES

**KERSTIN SPRINGER**
28, Volontärin

Pünktlich zum **Start der berüchtigten Prügelspielserie** haben wir diesmal ein paar echt krasse Tipps für euch.

NO CHANCE Der Sturz auf Li Mei.

SPLATTER Li Mei wird von Bo'Rai Cho erbarmungslos zerquetscht.

LI MEI IS DEAD Solche Blutlachen bieten nicht viele Spiele.

BO' RAI CHO WINS!

## Mortal Kombat: Deadly Alliance

**CHEATCODE** Versetzt den Kämpfern den Todesstoß!

Mit Blut wird hier sowieso nicht gespart. Was ihr aber zu sehen bekommt, wenn ihr eure Gegnern mit den nachfolgenden Fatalities ins Jenseits befördert, ist wirklich krass. Wer noch mehr roten Saft sehen will, sollte die Todesstöße testen. Es bedarf einiger Übung, aber die Attacken sind sehenswert. Wenn die Meldung "Finish him/her" erscheint, müsst ihr entweder die Technik-Taste drücken oder die richtige Entfernung herausfinden.

| | |
|---|---|
| Bo'Rai Cho: | ←, ←, ←, ↓, X |
| Cyrax: | →, →, ↑, Y |
| Drahmin: | ←, →, →, ↓, A |
| Frost: | →, ←, ↑, ↓, B |
| Hsu Hao: | →, ←, ↓, ↓, Y |
| Jax: | ↓, →, →, ↓, Y |
| Jonny Cage: | ←, →, →, ↓, Y |
| Kano: | →, ↑, ↑, ↓, B |
| Kenshi: | →, ←, →, ↓, A |
| Kitana: | ↓, ↑, →, →, Y |
| Kung Lao: | ↓, ↑, ←, A |
| Li Mei: | →, →, ↓, →, X |
| Mavado: | ←, ←, ↑, ↑, B |
| Nitara: | ↑, ↑, →, B |
| Quan Chi: | ←, ←, →, ←, A |
| Raiden: | ←, →, →, →, A |
| Reptile: | ↑, ↑, ↑, →, A |
| Scorpion: | ←, ←, ↓, ←, X |
| Shang Tsung: | ↑, ↓, ↑, ↓, Y |
| Sonya Blade: | ←, →, →, ↓, Y |
| Sub-Zero: | ←, →, →, ↓, A |

# Medal of Honor: Frontline

**CHEATCODE** **Kämpft euch unbesiegbar durch alle Missionen.**

Das packende Kriegsdrama konnte uns bereits in der Ausgabe 01/03 mit seinen erschreckend realistischen Szenarien überzeugen. Als Widerstandskämpfer Jimmy Patterson erlebt ihr die schrecklichen Ereignisse des Zweiten Weltkrieges. Damit ihr für das *Medal of Honor: Frontline*-Abenteuer besser gewappnet seid, haben wir ein paar hilfreiche Cheats für euch. Auch an diejenigen, die ihr Geschick an der Waffe schon hinlänglich unter Beweis stellten, haben wir gedacht. Die Passworteingabe erfolgt unter dem Menüpunkt „Optionen". Nachdem ihr den Code auf der Schreibmaschine eingetippt habt, muss er mit der Returntaste bestätigt werden. Grünes Licht bestätigt die korrekte Eingabe. In der Bonus-Option könnt ihr die Codes anschließend entweder aktivieren oder auch wieder deaktivieren.

**SCHREIBMASCHINE** Hier müsst ihr die Cheats eingeben.

**HEADSUP** Nur ein Kopfschuss wird ihn niederstrecken. Exaktes Zielen ist angesagt.

**BIGBOOMER** Photonen-Torpedos fliegen euch nur so um die Ohren.

**FREUND ODER FEIND?** Unsichtbare Uniformen sind nicht gerade von Vorteil.

## Für MoH-Profis:

**Feinde können euch mit nur einem einzigen Schuss töten**: FLAWLESS
**Feinde können nur mit einem Kopfschuss getötet werden**: HEADSUP
**Unsichtbare Feinde** (nur ihre Helme und Gewehre sind noch sichtbar): HIDENSEEK
**Gewehrschüsse in Photonen-Torpedos verwandeln**: BIGBOOMER
**Witzige Dreingabe für alle**: MADHATTER Was dieses Passwort bewirkt, wird nicht verraten … aber eines ist sicher: Allzu lange werdet ihr dieses Feature wahrscheinlich nicht aktiviert lassen.

## Für MoH-Anfänger:

**Unbesiegbarkeit**: Schaltet während des Gameplays auf Pause und drückt B, L, B, R, Y, L, X, ↓
**Master Code**: BALLOWWAX
**Silberkugeln-Modus**: SILVERSHOT
(Um Feinde zu töten, ist nur noch ein Schuss nötig.)
**Gummigranaten-Modus**: BOUNCE
**Snipe-O-Rama-Modus**: SUPERSHOT (Wie beim Sniper-Gewehr kann mit allen Waffen das Ziel mithilfe der L-Taste herangezoomt werden.)
**Schutzschildmodus**: REFLECTOR
(Kein Treffer kann euch mehr schaden.)
**2. Mission** „Sturm im Hafen" freischalten: EAGLE
**3. Mission** „Die Nadel im Heuhaufen" freischalten: HAWK
**4. Mission** „Einige Brücken zu zweit" freischalten: PARROT
**5. Mission** „Donnergrollen" freischalten: DOVE
**6. Mission** „Das Horten-Geschütz" freischalten: TOUCAN
**Die jeweilige Mission mit Gold absolvieren**: SEAGULL

## INFO CHEATREGISTER

**Hier findet ihr das Cheatregister mit allen GameCube- und Game-Boy-Advance-Cheats, die in den letzten Ausgaben veröffentlicht wurden.**

**GameCube:**

| | |
|---|---|
| Aggressive Inline | 12/2002 |
| Batman: Vengeance | 03 + 05/2002 |
| Beach Spikers | 10/2002 |
| Cel Damage | 05/2002 |
| Crazy Taxi | 09/2002 |
| Dave Mirra Freestyle BMX 2 | 05/2002 |
| Die Hard Vendetta | 02/2003 |
| Driven | 10/2002 |
| Extreme-G 3 | 02 + 03 + 09/2002 |
| Freekstyle | 11/2002 |
| Gauntlet: Dark Legacy | 06/2002 |
| Jeremy McGrath Supercross World | 08/2002 |
| Kelly Slater's Pro Surfer | 12/2002 |
| Legends of Wrestling | 08/2002 |
| Luigi's Mansion | 11/2001 |
| Madden NFL 2002 | 07/2002 |
| MX Superfly | 11/2002 |
| NBA 2K2 | 06/2002 |
| NBA Courtside 2002 | 07/2002 |
| NBA Jam 2002 | 07/2002 |
| NBA Street | 06/2002 |
| NHL Hitz 2002 | 05/2002 |
| Pikmin | 07/2002 |
| Pro Rally | 01/2003 |
| Rocky | 02/2003 |
| Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken | 02/2003 |
| Sega Soccer Slam | 06 + 10/2002 |
| Smuggler's Run: Warzones | 11/2002 |
| Spider-Man: The Movie | 07/2002 |
| SSX Tricky | 09 + 10/2002 |
| Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast | 02/2003 |
| Star Wars: Rogue Squadron II | 01 + 05 + 07 + 08/2002 |
| Star Wars: The Clone Wars | 01/2003 |
| Super Mario Sunshine | 10/2002 |
| Super Smash Bros. Melee | 02 + 06 + 09/2002 |
| The Simpsons: Road Rage | 02 + 05/2002 |
| Tiger Woods PGA Tour 2003 | 02/2003 |
| Tony Hawk's Pro Skater 3 | 01 + 05/2002 |
| Tony Hawk's Pro Skater 4 | 01/2003 |
| Turok Evolution | 12/2002 |
| Wave Race: Blue Storm | 01 + 06 + 09/2002 |

**Game Boy Advance:**

| | |
|---|---|
| Aggressive Inline | 11/2002 |
| Alienators | 03/2002 |
| ANTZ Extreme Racing | 01/2003 |
| Army Men Advance | 08/2001 |
| Atlantis | 03/2002 |
| Batman Vengeance | 02/2002 |
| Britney's Dance Beat | 07/2002 |
| Castlevania Harmony of Dissonance | 02/2003 |
| CT Special Forces | 10/2002 |
| Dark Arena | 04 + 07/2002 |
| Die Monster AG | 04/2002 |
| Disney's Lilo & Stitch | 10/2002 |
| Donald Duck Adv@nce | 03/2002 |
| Doom | 01/2002 |
| Driven | 04/2002 |
| Duke Nukem Advance | 11/2002 |
| Earthworm Jim | 02/2003 |
| E.T. Der Außerirdische | 04/2002 |
| Ecks vs. Sever | 03/2002 |
| Fire Pro Wrestling | 12/2001 |
| Frogger Advance: The Great Quest | 01/2003 |
| F-14 Tomcat | 08/2002 |
| Golden Sun | 04/2002 |
| Gradius Advance | 01/2002 |
| GT Advance Championship Racing | 08/2001 |
| GT Advance 2: Rally Racing | 08/2002 |
| Ice Age | 05 + 09/2002 |
| Inspector Gadget: Advance Mission | 02/2002 |
| Iridion 3D | 09/2001 |
| Lady Sia | 12/2001 |
| Men in Black: The Series | 11/2001 |
| NBA Jam 2002 | 07/2002 |
| Pac Man Collection | 01/2002 |
| Peter Pan | 09/2002 |
| Pitfall: The Mayan Adventure | 10/2001 |
| Planet der Affen | 03/2002 |
| Power Rangers Wild Force | 02/2003 |
| Rayman Advance | 09/2001 |
| Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 | 09/2001 |
| Scooby-Doo und die Cyber-Jagd | 04/2002 |
| Shaun Palmer's Pro Snowboarder | 03/2002 |
| Sonic Advance | 04/2002 |
| Space Invaders | 05/2002 |
| Spider-Man: Mysterio's Menace | 12/2001 |
| Spyro: Season of Ice | 03/2002 |
| Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger | 08/2002 |
| Star Wars: Jedi Power Battle | 03/2002 |
| Super Bust-A-Move | 12/2002 |
| The Scorpion King | 09/2002 |
| Tom und Jerry: Der magische Ring | 08/2002 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | 08/2001 |
| Turok Evolution | 11/2002 |
| Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 | 11/2002 |

# BMX XXX

**CHEATCODE** **Schaltet ruck, zuck die heißen Filmsequenzen frei.**

Zumindest aufgrund der teilweise echt krassen Gags und der freizügigen Stripeinlagen kann man von *BMX XXX* nicht gerade behaupten, dass es ein 08/15-Spiel sei. Wenn nackte Haut und coole Sprüche euch dazu verleitet haben sollten, euer Spielesortiment damit zu bereichern, können wir euch mit einer Menge Cheats eindecken. Die Passwörter sind im Hauptmenü unter „Acclaim-Extras" einzugeben. Durch einen kurzen, mehrstimmigen Jubelschrei wird die korrekte Eingabe bestätigt.

**Sämtliche Levels freischalten**: XXX RATED CHEAT
**Als Amish Boy spielen**: I LOVE WOOD
**Alle Bikes freischalten**: 65 SWEET RIDES
**Mehr Speed**: Z AXIS
**Happy-Bunny-Modus** (Air-Points aufstocken): FLUFFYBUNNY
**Geister-Fahrrad**: GHOSTCONTROL
**Super-Crash-Modus**: HEAVYPETTING
**Grüne Haut**: MAKEMEANGRY
**Sämtliche Stripeinlagen freischalten**: CHAMPAGNE ROOM
**Eingegebene Cheats wieder löschen**: BULLETPOINT

**OHLALA Ab jetzt fällt das mühsame Freispielen der Filmsequenzen flach.**

**GREEN LADY Beim Kreieren eures Charakters könnt ihr die Hautfarbe mal ganz anders gestalten.**

**HOLZFAHRRAD Zum Amish Boy gibt's natürlich auch das passende Bike dazu.**

**GIRLS, GIRLS, GIRLS Frei nach dem Motto „Die Dralle in der Mitte, bitte!"**

# Contra Advance: The Alien Wars Ex

**CHEATCODE** **Startet in jedem beliebigen Level.**

Wenn ihr die Vernichtung der Menschheit verhindern wollt, stehen wir euch hilfreich zur Seite. Den außerirdischen Invasoren könnt ihr mit diesen Codes ab sofort in jedem beliebigen Areal einheizen. Das Gute daran ist, dass euch diese Passwörter nicht nur überall Einlass gewähren, sondern auch noch 99 Leben bescheren. So macht dieser Science-Fiction-Shooter sicherlich noch viel mehr Laune. Viel Spaß beim Daddeln!

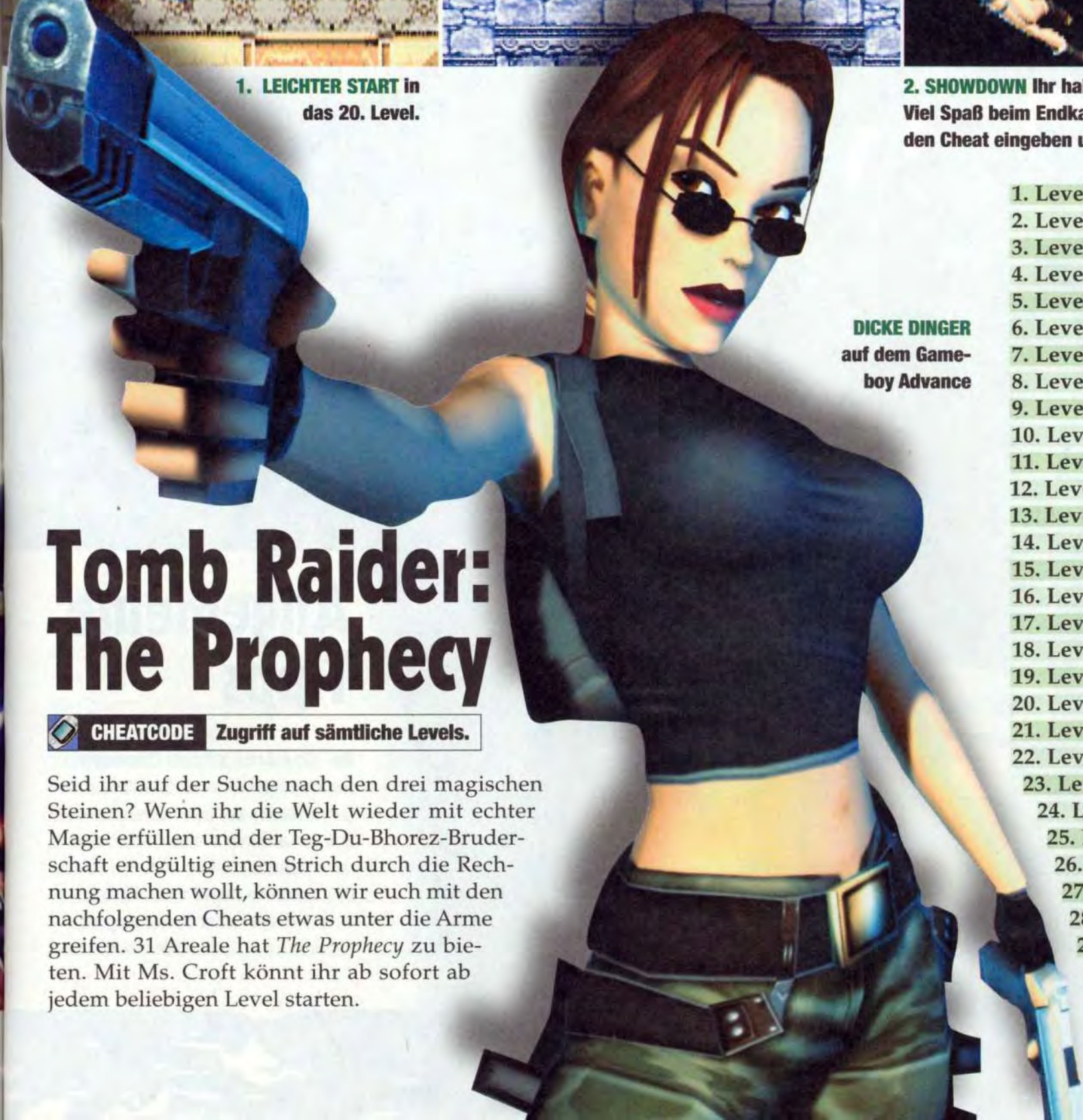
**2. Level**: Y4HC1B L5P212 34ZWF1
**3. Level**: WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1
**4. Level**: ZWJF1J MGSL1B GP3LQB
**5. Level**: G3421N TDN51N C3BV2C
**6. Level**: W3MJ1S J4VP1N YY24BD

**PASSWORT-EINGABE** Lediglich die 18-stelligen Codes eingeben und schon steht euch alles offen.

**LIVE FOREVER** Mit 99 Leben fällt die Rettung der Menschheit sicherlich leichter.

1. **LEICHTER START** in das 20. Level.

**2. SHOWDOWN** Ihr habt den 31. Level nie gesehen? Viel Spaß beim Endkampf. **3.EINGABE** Entsprechenden Cheat eingeben und schon kann's losgehen.



# Tomb Raider: The Prophecy

**CHEATCODE** **Zugriff auf sämtliche Levels.**

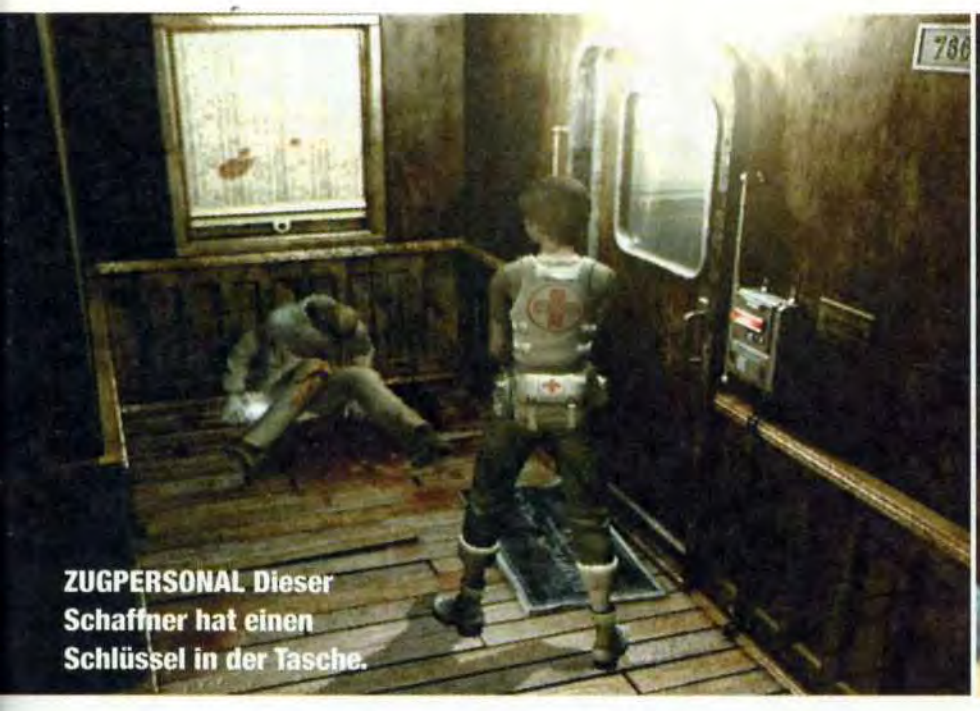
Seid ihr auf der Suche nach den drei magischen Steinen? Wenn ihr die Welt wieder mit echter Magie erfüllen und der Teg-Du-Bhorez-Bruderschaft endgültig einen Strich durch die Rechnung machen wollt, können wir euch mit den nachfolgenden Cheats etwas unter die Arme greifen. 31 Areale hat *The Prophecy* zu bieten. Mit Ms. Croft könnt ihr ab sofort ab jedem beliebigen Level starten.

**DICKE DINGER auf dem Gameboy Advance**

**1. Level**: PRLD
**2. Level**: GAZE
**3. Level**: MEDI
**4. Level**: HAXE
**5. Level**: PATH
**6. Level**: BONE
**7. Level**: TREE
**8. Level**: LINK
**9. Level**: KURZ
**10. Level**: HELL
**11. Level**: WEFX
**12. Level**: MEMO
**13. Level**: HEAR
**14. Level**: FITZ
**15. Level**: ELRC
**16. Level**: CLIK
**17. Level**: MGSL
**18. Level**: ROMA
**19. Level**: MONK
**20. Level**: AEON
**21. Level**: TIME
**22. Level**: OLIM
**23. Level**: LAND
**24. Level**: DART
**25. Level**: HILL
**26. Level**: CHEX
**27. Level**: STLK
**28. Level**:MECH
**29. Level**: ARKD
**30. Level**: MUSH
**31. Level**: LITH

# Allgemeine Tipps

Obwohl ihr auf zwei Charaktere zurückgreifen könnt, empfiehlt es sich, nur mit einem der beiden loszuziehen und den anderen in einem Speicherraum abzustellen. Der erfahrene Soldat Billy richtet im Kampf mehr Schaden an und steckt Treffer besser weg als Rebecca. Lediglich bei Rätseln, die nur




**ZUGPERSONAL** Dieser Schaffner hat einen Schlüssel in der Tasche.

**LEECH** Sobald sich dieser Geselle auf euch stürzt, sucht ihr das Weite.

# Resident Evil Zero

## Wie Rebecca und Billy **diesen Albtraum** überleben, erfahrt ihr in unserer Komplettlösung.

### Walkthrough

### Der Zug

**Wo finde ich den Schlüssel zum Speisewagen?**

Erforscht den Zug und erledigt die Untoten. Bei der Leiche, die an der Wand neben der Code-Tafel lehnt, findet ihr den Zug-Schlüssel. Rennt zurück in den Raum, in dem ihr gestartet seid, und entriegelt die Tür.

**Wie kann ich die automatische Tür mit Strom versorgen?**

Steigt die Leiter nach oben und lauft durch den Waggon. Sobald ihr auf den neuen Gegner trefft, rennt ihr zurück zur Treppe. Übergebt nun die ganze Munition an Billy, den ihr im Wagen warten lasst. Rebecca untersucht nun das Fenster am Ende des Waggons. Repariert das Kabel auf dem Dach. Nach dem Sturz nehmt ihr den Schlüssel und die anderen Objekte an euch. Ruft den Serviceaufzug und legt den Schlüssel hinein. Nun schickt ihr den Aufzug zurück in den ersten Stock.

**Wie komme ich an einen spitzen Gegenstand?**

Wechselt zu Billy und geht nun durch die Automatiktür unterhalb der Treppe. Schnappt euch den Schlüssel aus dem Aufzug. Lauft nun zurück in den westlichen Teil des Zuges. An der Stelle, an der ihr von den Hunden angegriffen worden seid, sperrt ihr nun die Tür auf. Nehmt die Zugkarte von der Wand und drückt den roten Knopf neben der Tür. Die Heilpflanzen und den Koffer lasst ihr zunächst liegen. Oben angekommen, marschiert ihr durch die Bar. Im angrenzenden Raum nehmt ihr den Eispickel von dem Wagen. Ein Stück weiter hinten befindet sich eine weitere Tür. In diesem Raum gibt's jede Menge Gegenstände. Nehmt zunächst nur die Munition für die Pistole mit.

mit Teamwork gelöst werden können, solltet ihr die beiden gemeinsam losschicken.

➡ Lagert die Gegenstände, die ihr momentan nicht braucht, in einem Speicherraum. Wenn ihr den Ort des Geschehens wechselt, schleppt ihr die Gegenstände zum nächsten Speicherraum.

➡ Falls ihr einen Raum betretet und die Musik dort hektischer wird, könnt ihr euch sicher sein, dass sich Gegner im Raum befinden. Achtet auch auf Stöhn- und Schlurfgeräusche.

➡ Eure Gegner sind erst dann komplett ausgeschaltet, wenn sich unter eurem Opfer eine Blutlache bildet.

➡ Mit der Pistole könnt ihr auch Kopftreffer landen, indem ihr den Analogstick nach oben drückt und direkt danach feuert.

➡ Hebt euch Magnum-Munition und Granaten für schwere Gegner auf und beseitigt die lästigen Zombies mit der Pistole.

➡ Werft häufig einen Blick auf die Karte. Hier werden alle Gegenstände angezeigt, die ihr einmal untersucht oder fallen gelassen habt. So ist es für euch ein Leichtes, Heilmittel, Munition oder Waffen wiederzufinden.

➡ Zumeist ist es am leichtesten, wenn ihr an der Tür darauf wartet, bis die Gegner vor dem Lauf eurer Waffe auftauchen.

➡ Mit der Schrotflinte könnt ihr vernichtende Treffer landen. Wartet, bis der Zombie vor euch steht, zielt dann nach oben und feuert auf sein Haupt. So spart ihr eure wertvolle Munition.

➡ Je näher ihr an einem Gegner seid, umso mehr Schaden verursachen eure Waffen.

➡ Wechselt zum Nachladen in das Inventar. So verliert ihr keine Zeit und gebt dem Gegner keine Chance, näher an euch heranzurücken.

# Gegner:

**Leech:** Dieser Gegner ist mit Sicherheit das Schlimmste, was euch passieren kann: ein aus Schleimwürmern bestehender Zombie. Er ist verhältnismäßig schnell und robust. Wenn euch ein solches Monster gegenübersteht, flüchtet ihr am besten. Wenn ihr den Leech mit normalen Waffen in kleine Einzelteile zerlegt habt, blähen sich seine Beine auf und setzen ein tödliches Gift frei. Um das zu verhindern, macht ihr den Leech mit drei Molotowcocktails oder Napalmgranaten fertig.

**Zombieaffe:** Die mutierten Affen richten nicht gerade viel Schaden an, sind dafür aber sehr schnell. Sie springen hinter euch und kreisen euch ein, während sie einen Treffer nach dem anderen landen. Zieht euch in eine Ecke zurück, um den Affen möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten.

**Riesenkäfer:** Die Riesenkäfer sind schnell und stürzen sich auf euch. Zwei Treffer mit der Schrotflinte genügen allerdings, um die nervigen Krabbler zu beseitigen.

**Riesenspinne:** Verschwendet keine Munition an diese Tierchen. Meistens hängen sie an Wänden und brauchen einige Zeit, um einen Angriff zu starten. Rennt an den Spinnen vorbei, bevor sie eine Gelegenheit haben, ihr Gift zu verspritzen.

**Hunter:** Diese echsenartigen Wesen stecken Pistolentreffer locker weg. Benutzt die Schrotflinte oder die Magnum, wenn ihr euch diesen Gegnern gegenüberseht.

**Zombie:** Die untoten Zombies sind langsam und träge. Meistens könnt ihr an ihnen vorbeirennen. Ihr könnt auch versuchen, die Kerle niederzuschießen, um dann euren Weg fortzusetzen, bevor sie wieder aufstehen.

### Wie kann ich den riesigen Skorpion besiegen?

Sobald der Kampf beginnt, macht ihr eine 180°-Drehung und rennt zurück zur Tür, bleibt allerdings im Raum. In der Ecke neben der Tür seid ihr nicht sehr verwundbar. Zielt mit der Pistole nach unten und wartet darauf, dass der Skorpion auf euch zukommt. Sobald er vor euch steht, jagt ihr ihm eine Kugel genau in den Kopf. Lasst euren Gegner nicht zum Angriff kommen. Nach ungefähr 20 Treffern bäumt sich das Biest ein letztes Mal auf und segnet danach das Zeitliche. Solltet ihr ernsthaften Schaden genommen haben, kehrt ihr zurück in den Raum mit den Gegenständen und schnappt euch das Heilungsspray vom Waschbecken.

### Wie rette ich Rebecca?

Schnappt euch den Deckelöffner, der neben der Leiter in der Bar liegt. Jetzt könnt ihr alle Gegenstände, die ihr zuvor liegen gelassen habt, in den Speicherraum transportieren. Vergesst nicht, den Koffer aus dem Kartenraum und das Jagdgewehr bei der Bar mitzunehmen. Euer nächstes Ziel ist die Küche, wo ihr den Eispickel per Aufzug zu Rebecca schickt. Bevor Rebecca die Tür öffnet, steuert ihr Billy die Treppe nach oben. Er wird leichter mit den beiden brennenden Zombies fertig als Rebecca. Mit jeweils fünf Treffern erledigt ihr die verfaulten Wesen und Rebecca kann die Tür mit dem Eispickel öffnen. Speichert nun euren Spielstand.

### Wie kann ich den Koffer öffnen?

Begebt euch in die Küche und öffnet dort die Falltüre mit dem Deckelöffner. Klettert durch die Öffnung und verteidigt euch gegen die zwei Hunde. Nun könnt ihr Munition und ein Heilspray einpacken. In einem der Käfige liegt außerdem ein goldener Ring, den ihr ebenfalls mitnehmt. Geht nun durch die Tür neben dem Käfig. Macht bei einem der Charaktere zwei In-

**SKORPION** In der Ecke seid ihr gut gegen die Scherenhände geschützt.

**FALLTÜR** Durch die Falltür gelangt ihr in den nächsten Waggon.

TEAMWORK Während Billy den Schalter umlegt, schnappt sich Rebecca das Hakengewehr.

WURMEIER Aus diesen Eiern schlüpfen in Kürze viele lästige Würmer.

ventarplätze frei. Dieser Charakter schnappt sich nun das Hakengewehr rechts von der Tür, während das zweite Teammitglied den grünen Hebel nach unten drückt. Kehrt nun zurück in die Küche, wo ein Zombie aus dem Kühlschrank stürmt. Rennt an ihm vorbei, um Munition zu sparen. Im Wagen mit der Treppe geht ihr nach oben und stellt Rebecca neben den silbernen Eiern ab. Bevor ihr zu Billy wechselt, setzt ihr Rebecca noch in den „Abwarten"-Modus. Steigt die Treppe nach unten und benutzt das Hakengewehr bei dem Fenster neben der Tür. Auf dem Dach lauft ihr einige Schritte geradeaus und lasst euch in das Loch fallen. Nachdem ihr den modrigen Passagier erledigt habt, schnappt ihr euch die Schmuckschatulle aus dem Schrank. Wenn ihr sie öffnet, erhaltet ihr den silbernen Ring. Falls ihr nicht genügend Platz im Inventar habt, werft ihr das Hakengewehr auf den Boden. Nach der Zwischensequenz rennt ihr durch die Tür und wechselt in den Team-Modus. Sprintet die Treppe nach unten und holt euch den Koffer. Kombiniert nun die beiden Ringe mit dem Koffer und öffnet ihn. Mit der Karte öffnet ihr die Tür, die euch den Weg zu der Zugmaschine versperrt hat.

### Wie halte ich den Zug an?

Im Cockpit lasst ihr Rebecca zurück. Mit Billy schnappt ihr euch die Magnetkarte, die auf dem Steuerterminal liegt, und rennt zum letzten Waggon. Nehmt euch in Acht, in jedem Abschnitt warten nun Zombies auf euch. Vermeidet die Kämpfe und arbeitet euch so schnelle wie möglich zum hiteren Teil des Zugs durch. Habt ihr euer Ziel erreicht, benutzt ihr die Magnetkarte an dem Kartenleser links neben der Tür. Nun müsst ihr einen zehnstelligen Code eingeben. Dies müsst ihr sowohl mit Billy als auch mit Rebecca erledigen. Eine Zahl erscheint auf dem Display. Wenn die Nummer 36 erscheint, tippt ihr neunmal auf die Nummer 3 und einmal auf die Nummer 9. Erscheint die Zahl 81, gebt ihr neunmal die Nummer 8 und einmal die Nummer 9 ein. Bei der 42 gebt ihr neunmal die Zahl 4 und einmal die Nummer 6 ein. Erscheint die 53, gebt ihr neunmal die Zahl 5 und einmal die Nummer 8 ein. Seht ihr die Nummer 67 auf dem Display, gebt ihr neunmal die Nummer 7 ein und einmal die Nummer 4. Nachdem der Zug angehalten hat, erledigt ihr die Zombies und sammelt die Gegenstände ein. Bahnt euch einen Weg zu der Kanalisation und klettert die Leiter nach oben.

## Die Ausbildungsanlage

### Wie geht es jetzt weiter?

Speichert in der Halle euren Spielstand und lauft die Treppe nach oben. Euer Ziel ist die Tür im Westen, wo ihr die Notizen auf dem Tisch lest und das Kurbelteil aus dem Schrank einpackt. Verschwendet keine Kugeln an die Krähen, die durchs Fenster kommen, und flüchtet zurück in die Haupthalle. Lauft die Treppe nach unten und marschiert nach Osten in den Speisesaal. Nachdem ihr die beiden Zombies ausgeschaltet und die Pistolen-Munition eingepackt habt, lauft ihr durch die nördliche Tür. Untersucht den Raum im Osten. Dort macht ihr mit den beiden Zombies kurzen Prozess und packt die Schrotflinte ein. Reißt euch noch die schwarze Statue unter den Nagel und kehrt zurück in die Haupthalle. Lauft die Treppe nach oben und betretet den Schulungsraum durch die Doppeltür, die sich hinter der Statue befindet. Nachdem ihr die Gegenstände und die Notiz eingepackt habt, marschiert ihr durch die Tür im Westen. In diesem Gang warten zwei Zombies auf euch. Erledigt die beiden und setzt euren Weg durch die Doppeltür fort. Eignet euch die Karte und die Farbbänder an.

KLETTERTOUR Durch dieses Fenster gelangt ihr auf das Dach.

HINTERHÄLTIG Wenn ihr den Hebel aus dem Schrank nehmt, werdet ihr von Vögeln attackiert.

**AUFZUG** An dieser Stelle muss Rebecca fürs erste alleine zurechtkommen. Bevor ihr sie nach oben schickt, rüstet ihr sie mit der Shotgun aus.

**ENGELSSTATUE** Schnappt euch die funkelnde Statue, die auf dem Tisch steht. Neben dem Kamin liegt außerdem eine Ladung Napalmgranaten.

**WASSERBECKEN** Nachdem Billy den Käfig in die Höhe zieht, kann sich Rebecca den Schlüssel aus dem Wasserbecken schnappen.

**RIESENWURM** Der Tausenfüßler geht immer denselben Weg. Prägt euch den Weg ein und erwartet das Biest mit schussbereiter Waffe.

**Was hat es mit dem Fahrstuhl auf sich?**

Gebt Rebecca die Schrotflinte samt Munition. Stellt sie auf dem Aufzug ab, während Billy das Kurbelteil mit dem Fahrstuhlmechanismus benutzt. Oben begegnet ihr zwei Plague Crawlern. Nachdem ihr die beiden Viecher unschädlich gemacht habt, steckt ihr die Munition ein und geht durch die nächste Tür. Im folgenden Abschnitt rennt ihr an den Krähen vorbei und betretet das Haus durch die Tür. Sucht in der großen Halle nach der Treppe, die nach unten führt. Am Ende des Korridors öffnet ihr die Tür und betretet die Haupthalle. Jetzt könnt ihr auch Billy zurück in die Haupthalle führen. Geht mit eurem Team die rechte Treppe nach oben und öffnet die Tür. Untersucht den Raum am Fuß der nächsten Treppe. Packt den Granatwerfer, die Munition und die weiße Statue ein. Heilt nun Billy vollständig und lauft die Treppe nach oben zu den Kurbeln. Rüstet Billy mit dem Granatwerfer und der Schrotflinte aus. Während ihr mit Billy die Maschine betätigt, lasst ihr Rebecca in das Becken steigen und schnappt euch den Schlüssel.

**Wie kann ich den Tausendfüßler erledigen?**

Der Riesenwurm handelt immer nach demselben Muster. Merkt euch, wo er stehen bleibt, und erwartet ihn dort mit dem Granatwerfer. Der Tausendfüßler unternimmt keine größeren Versuche, Billy zu schaden. Haltet euch jedoch von seinem monströsen Körper fern, da ihr sonst verletzt werdet. Sobald die Munition für den Granatwerfer aufgebraucht ist, greift ihr zur Schrotflinte und gebt dem Scheusal den Rest. Mit dem neuen Schlüssel kehrt ihr zurück in den Speisesaal und sperrt die Tür zur Küche auf. Dort bekommt ihr Benzin für das Feuerzeug von Billy und eine leere Flasche. Aus den Flaschen und den Benzinkanistern könnt ihr Molotowcocktails basteln. Marschiert nun ins Schulungszimmer und betretet den westlichen Korridor. Nachdem ihr den Zombie dort erledigt habt, öffnet ihr die rote Tür am Ende des Ganges. In diesem Raum schiebt ihr den Tisch nach Westen und danach nach Süden. Platziert den Tisch genau unter den Elchkopf. Jetzt betätigt ihr den Lichtschalter in der Nordwestecke des Raums. Steigt auf den Tisch und holt euch die Eisennadel, die auf dem Geweih des Elchs liegt. Vergesst nicht, die Munition einzustecken. Im Korridor schreitet ihr durch die Doppeltür und entzündet die Kerze neben der Tür. Steckt den Mikrofilm A ein, bevor ihr weitergeht. In der kleinen Abstellkammer jagt ihr eine Ladung Schrot in die beiden Untoten und steigt hoch zu den Bücherregalen. Schiebt das mittlere Regal auf die Seite und packt das Buch ein. Wenn ihr es öffnet, erhaltet ihr die Engelsflügel. In dem

Regal liegen einige Granaten, die ihr nicht zurücklassen solltet.

### Was mache ich mit der Nadel?

Kehrt zurück in den Saal, in dem ihr mit dem Tausendfüßler gekämpft habt. Von dort aus lauft ihr zurück zu dem Raum, in dem Rebecca mit dem Fahrstuhl angekommen ist und die beiden Riesenkäfer unschädlich gemacht hat. Setzt dort die Nadel in die Standuhr ein. Stellt nun die Zeiger auf 8.15 Uhr. In der Haupthalle steigt ihr die Treppen nach oben und geht durch die südöstliche Tür. Im Raum dahinter warten gleich vier der faulenden Bewohner auf euch. Holt den zweiten Mikrofilm von dem Kaminsims und hebt die Munition auf. Von der Haupthalle aus geht ihr nun durch die Tür im Westen. Rennt den Korridor entlang und öffnet die lilafarbene Tür. Eliminiert die beiden Zombies und legt die Mikrofilme in den Projektor. Zieht die Mo-Diskette aus dem Laufwerk und verlasst den Raum. Seid nun auf der Hut, denn im Korridor erwartet euch ein Leech. Vermeidet einen Kampf um jeden Preis und flüchtet in die Haupthalle. Von dort aus eilt ihr in den Schulungsraum und legt vorne am Rednerpult die Mo-Diskette ein. Ihr müsst nun einen Code eingeben. Betrachtet das Projektorbild noch einmal und stellt jeweils einen eurer Charaktere vor den richtigen Plätzen auf. Jetzt aktiviert ihr nacheinander die Knöpfe, um die Rittertüren zu öffnen.

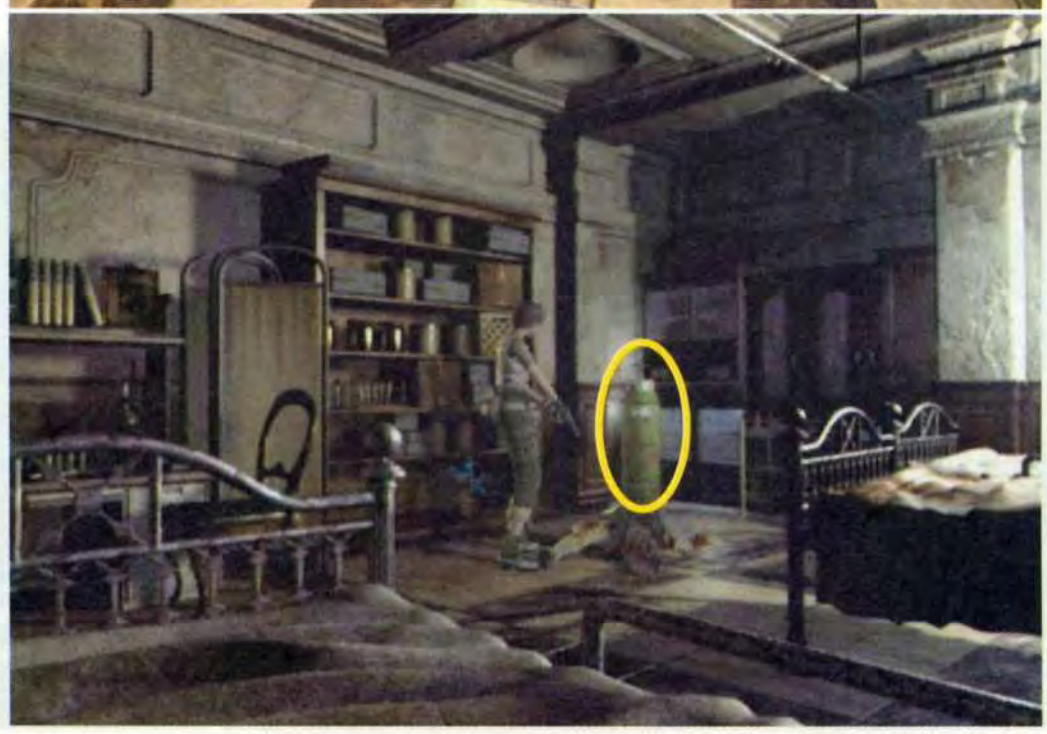
### Wie funktioniert das Schachbretträtsel?

Geht gleich durch die Rittertür im Schulungsraum und macht mit den beiden Zombies im Korridor kurzen Prozess. Öffnet die erste Tür, die ihr erreicht. Hier gibt es ein Schachrätsel. Betrachtet zunächst das kleine Schachbrett auf dem Schreibtisch, um zu erfahren, wie ihr die großen Figuren aufstellen müsst. Dazu müsst und dürft ihr nur den König bewegen. Wenn ihr einen Fehler macht, wird eine Giftgasfalle ausgelöst. Schiebt den König drei Felder nach Süden, ein Feld nach Osten und zwei Felder nach Norden. Schnappt euch nun das Buch, die Farbbänder und die Granaten. In dem Buch findet ihr den schwarzen Flügel. Kombiniert nun den weißen Flügel mit der weißen Figur und den schwarzen Flügel mit der schwarzen Figur.
In der Haupthalle geht ihr nun zu der großen Statue, die eine Waage in der Hand hält. Legt die beiden Figuren in den Schalen ab und der Eingang zum Keller öffnet sich. Bevor ihr in den Keller hinabsteigt, könnt ihr in den Korridor mit dem Schachrätsel zurückkehren. Im hinteren Raum findet ihr neben zwei Zombies zwei blaue Pflanzen und ein Heilungsspray. Dort könnt ihr mit Rebecca den grünen Behälter untersuchen und die Chemikalie zu ihrem Mischset hinzufügen.

**EISENNADEL**
**Habt ihr das Licht angemacht, könnt ihr auf dem Geweih des Elchs die Eisennadel erspähen.**

**BUCH DES BÖSEN**
**Schiebt das mittlere Regal auf die Seite, um das Buch des Bösen zu finden. In dem Buch ist der schwarze Flügel versteckt.**

**SCHACHMATT**
**Bei diesem Rätsel dürft ihr nur den König bewegen. Wenn ihr einen Fehler macht, wird der Raum mit Giftgas vollgepumpt.**



**CHEMIKALIE**
**Die Chemikalie aus dem grünen Behälter fügt ihr Rebeccas Mischset bei.**

LÜFTUNGSSCHACHT Hier muss Rebecca alleine weiter und stolpert erneut in eine aussichtslose Situation.

PISTOLEN-UPGRADE Habt ihr euch den Schlüssel erkämpft, könnt ihr diesen Schrank öffnen.

## Das Kellergewölbe

**Wie geht es jetzt weiter?**

Gleich hinter der Treppe warten einige Spinnen auf euch. Rennt mit den Charakteren einzeln an den Spinnen vorbei und tretet durch die hintere Tür. Schnappt euch die Karte, die neben der Schreibmaschine hängt, und marschiert in den nächsten Raum. Dort untersucht ihr den Lüftungsschacht und lasst Rebecca in den anderen Raum klettern. Stellt euch vor den Generator und stellt die Hebel wie folgt ein: oben, oben, unten, oben, oben. Nach der kurzen Zwischensequenz geht es mit Billy weiter. Rennt durch den Spinnenkorridor. Geht zunächst durch die Metalltür. Nachdem ihr den Untoten ausgeschaltet habt, packt ihr die Munition ein. Haltet euch den Zombie vom Leib, der am Boden liegt. Wenn ihr in seine Reichweite kommt, wird er an eurem Bein herumkauen. Nun geht's weiter in die Eingangshalle. Euer Ziel ist der Heizungsraum. Ihr gelangt dorthin, wenn ihr den Speisesaal durch die Tür im Norden verlasst. Lauft an den Maschinen vorbei und steigt die Stufen nach unten. Jetzt müsst ihr einen kurzen Sprint hinlegen, da gleich drei mutierte Affen auf euch warten. Dreht euch nach rechts und rennt geradeaus. Ihr müsst nun noch zweimal nach rechts abbiegen, um Rebecca zu erreichen. Nach der Zwischensequenz speichert ihr euren Spielstand, da ihr euch jetzt mit den drei Affen rumschlagen müsst.

**Wie geht es nach der Rettung von Rebecca weiter?**

Rüstet Billy mit der Schrotflinte aus und schickt ihn alleine in den Gang zurück. Da die Affen nur aus einer Richtung kommen, seid ihr sehr gut geschützt. Sobald ein Affe um die Ecke linst, feuert ihr los. Ist die Gegend gesichert, schnappt ihr euch die Munition und rennt durch die Tür im Norden. Steuert die Charaktere wieder einzeln an den Spinnen vorbei. In der Mitte des Ganges ist eine weitere Tür. Dort befindet sich ein Schrankschlüssel, der allerdings von zwei Riesenkäfern bewacht wird. Mit diesem Schlüssel erhaltet ihr Zugriff auf ein Waffen-Upgrade, mit dem ihr eine eurer Standardpistolen aufwerten könnt. Ob ihr allerdings die Munition und Lebensenergie opfern wollt, bleibt eure Sache. Geht zu der Doppeltür am Ende des Ganges. Steigt die Treppe nach oben in den Kontrollraum. Dort packt ihr die Munition ein. Neben dem Ventilator ist eine Packung Magnum-Munition versteckt. Falls ihr euch den Schrankschlüssel geschnappt habt, könnt ihr den Spind aufsperren. Untersucht den Koffer und öffnet ihn mit der Kombination 385. Rüstet Billy mit dem Granatwerfer, Granaten und einem Heilgegenstand aus. Lasst in seinem Inventar aber mindestens einen Platz frei.

**Wie funktioniert das Rätsel mit den Gittern?**

Teilt nun das Team auf und steuert Billy nach unten in die Kammer. Wechselt zu Rebecca und lasst sie den linken und danach den mittleren Knopf auf dem Kontrollpult drücken. Mit Billy steckt ihr die Säuregranaten ein und geht weiter bis zum nächsten Gitter. Jetzt muss Rebecca ein weiteres Mal auf den mittleren Knopf drücken, um Billy den Weg zu dem roten Knopf freizumachen. Nachdem Billy den Knopf gedrückt hat, werden zwei Hunter freigelassen. Zielt sofort auf den Hunter, der rechts von euch steht, und feuert eine Granate ab. Danach geht ihr ein paar Schritte zurück, um euch Raum zu verschaffen. Nun könnt ihr abwarten, bis die beiden Echsen auf euch zukommen, und sie euch mit Granaten vom Hals halten. Drei Schuss pro Hunter genügen. Schnappt euch anschließend den Schlüssel aus dem Käfig. Nun kehrt ihr zurück in den Raum, in dem ihr die Affen erledigt habt.

SÄUREGRANATEN Gerade am Schluss des Spiels sind diese Granaten lebenswichtig für euch.

HUNTER Zieht euch in die Ecke zurück und gebt den beiden Echsen Saures.

KAMIN Das erste Emblem könnt ihr zwischen der Asche des Kamins finden.

GEFÄHRLICH Während der Leech sich verwandelt, rennt ihr zum Regal und reißt euch den Hebel unter den Nagel.

**Was hat es mit den sechs Tieren auf sich?**

Ihr müsst die Lichter vor den Tierstatuen mit dem Feuerzeug anzünden. Tut dies in folgender Reihenfolge: Hirsch, Wolf, Pferd, Raubkatze, Schlange, Adler. Geht durch die Tür rechts und schnappt euch die Flaschen und das erste Emblem. Ignoriert die hintere Tür. Jetzt kehrt ihr in die Haupthalle zurück. Von dort aus macht ihr euch auf den Weg zu dem Raum, in dem ihr den Granatwerfer gefunden habt. Teilt hier das Team auf und lasst Billy die blaue Tür mit dem Schlüssel öffnen. Im nächsten Raum dreht ihr euch sofort nach rechts und öffnet die Tür. In diesem Zimmer müsst ihr euch den Schraubstockhebel schnappen. Allerdings befindet sich dieser Gegenstand hinter einem Leech. Es ist höchste Eile geboten. Schnappt euch das Item und verlasst den Raum so schnell wie möglich. Schließt zu Rebecca auf und ihr marschiert erneut durch die blaue Tür. Gleich um die Ecke wartet ein weiterer Leech. Rennt an ihm vorbei und geht durch die erste Tür auf der rechten Seite.

**Was mache ich mit dem Piano?**

Lasst Billy auf dem Piano spielen und schickt Rebecca durch die Geheimtür. Die Batterie an der Wand braucht ihr, um weiterzukommen. Wenn sich die Tür schließt, spielt Billy erneut auf dem Piano. Jetzt gebt ihr Billy den Schraubstockhebel und schickt ihn alleine los. Nachdem ihr den Raum verlassen habt, rennt ihr zu der Tür, die sich rechts von Billy befindet. Sobald ihr den Korridor erreicht habt, eilt ihr durch die nördliche Tür, wo ihr zwei Zombies ausschalten müsst. Benutzt jetzt den Schraubstockhebel, um euch das zweite Emblem anzueignen. Nehmt auch die Munition aus dem Regal mit. Wechselt zu Rebecca und rennt zurück zur blauen Tür. Lasst euch nicht auf einen Kampf ein. Kehrt zurück in die Haupthalle und verlasst das Anwesen durch die Eingangstür.

**Was muss ich außerhalb des Hauses tun?**

Im Osten setzt ihr die Batterie in die Halterung ein und aktiviert den Aufzug. Steigt über die Kiste und schiebt sie neben die Säule, auf der ein funkelnder Gegenstand liegt. Steigt nach oben und schnappt euch das dritte Emblem. Steckt nun alle drei Embleme ein und geht in den Raum, in dem ihr den Tausendfüßler besiegt habt. Weicht den Käfern aus und geht durch die silberne Doppeltür. Packt die Munition ein und klettert danach an der Leiter nach unten. Setzt nun die Embleme in die Fassungen ein. Nach der kurzen Zwischensequenz verlasst ihr den Raum durch die Tür, durch die ihr gekommen seid. Allerdings befindet ihr euch nun auf einem Balkon. Streckt die beiden Affen nieder und lauft durch die rechte Tür. Sammelt den Granatwerfer samt Munition und das Hakengewehr ein. Jetzt marschiert euer Team zurück zum Observatorium und öffnet die Tür auf der anderen Seite.

## Das Labor

**Wie komme ich in das Labor?**

Stellt Rebecca in den kleinen Raum neben der Kirche, während Billy vor der Tür der Kirche wartet. Lasst nun Rebecca auf den Schalter links oben steigen. Jetzt wechselt ihr schnell zu Billy und betretet mit ihm die Kirche. Auf der rechten Seite befindet sich eine Tür, die zu einem Speicherraum führt. Speichert den Spielstand und nehmt den Granatwerfer in die Hand. Sobald ihr in die Kapelle zurückgekehrt seid, werdet ihr von einer Riesenfledermaus angegriffen. Zielt nach oben und benutzt den L-Knopf, um auf dem Ziel zu bleiben. Kümmert euch dabei nicht um die kleinen Fledermäuse. Sobald das große Biest auf euch zufliegt, feuert ihr zwei bis drei Granaten ab. Wiederholt den Vorgang. Sechs Treffer sollten ausreichen, um das mutierte Tier unschädlich zu machen. Die Fledermaus hat ein Loch in das Dach gerissen. Schnappt euch das Hakenge-

SCHRAUBSTOCK Hier findet ihr das zweite Emblem. Den Schraubstock lockert ihr mit dem Hebel aus dem Leech-Raum.

KISTEN SCHIEBEN Auf der Säule liegt das dritte Emblem.

FLEDERMAUS Den fliegenden Angreifer beharkt ihr mit Napalmgranaten.

KLETTERPARTIE Über dieses Loch erreicht ihr das Dach der Kirche. Benutzt dazu das Hakengewehr.

**BIBLIOTHEK** Durch dieses Loch erreicht ihr das obere Stockwerk. Den oben wartenden Leech erledigt ihr mit drei Molotowcocktails.

**SERVICE-AUFZUG** Kleinere Gegenstände könnt ihr mit diesem Aufzug zwischen Billy und Rebecca austauschen.

**MISCHSET** Diese Chemikalie braucht ihr, um die Gabelstaplerbatterie mit Batterieflüssigkeit zu füllen.

wehr und zieht euch nach oben. Klettert an der Leiter nach unten, legt den Hebel um und öffnet das Gittertor. Jetzt ist es an der Zeit, eure restlichen Habseligkeiten von der Eingangshalle in die Kirche zu schaffen. Rüstet Billy mit der Schrotflinte samt Munition, dem Hakengewehr und Molotowcocktails aus. Rebecca erhält die Pistole und die Munition.

### Was muss ich im Labor tun?

Verlasst die Kirche und lauft nach links zum Aufzug. Unten angekommen, betretet ihr den Raum auf der linken Seite. Während Rebecca wartet, benutzt Billy das Hakengewehr, um durch das Loch in der Decke zu kommen. In diesem Raum wartet ein Leech auf euch. Heizt diesem Ungetüm mit den Molotowcocktails ein. Jetzt geht ihr zu dem Glasbehälter und drückt den Knopf. Nehmt die Leech-Kapsel mit und schnappt euch die Karte, die neben der Tür hängt. Das Hakengewehr könnt ihr fürs Erste liegen lassen. Falls ihr keine Molotowcocktails mehr habt, könnt ihr euch mit den Flaschen aus dem Regal und dem Benzin neue basteln. Verlasst den Raum durch die Tür und drückt auf den Schalter neben dem Geländer. Geht in den nördlichen Raum. Dort könnt ihr drei weitere Cocktails mixen.

### Wie bekomme ich die Schlüssel für die farbigen Türen?

Kehrt zurück in den Korridor und betretet den Raum im Westen. Dort lest ihr euch die Notizen durch und reißt euch die Munition unter den Nagel. Weiter geht's durch die Doppeltür. Eliminiert die Zombies und sammelt die Gegenstände ein. Mit dem Service-Aufzug schickt ihr Rebecca die Leech-Kapsel und die Molotowcocktails. Verlasst den Raum und legt den Leech mit ein paar Cocktails flach. Wenn ihr dem Gang folgt, entdeckt ihr einen roten Behälter. Fügt die Chemikalie eurem Mischset hinzu. Zusammen mit der grünen Chemikalie erhaltet ihr eine neue Substanz, die ihr mit der Leech-Kapsel kombiniert. So erhaltet ihr die blaue Leech-Abbildung. Damit

könnt ihr nun die blaue Tür öffnen. Schnappt euch die Munition aus der Schublade und den Zufuhrregulator aus dem Regal. Eilt durch die Tür neben dem Schreibtisch und streckt die beiden Zombies nieder. Die Statue hält die grüne Leech-Abbildung in der Hand. Marschiert zurück zum Service-Aufzug und schickt die grüne Leech-Abbildung nach oben zu Billy. Der kann nun die Tür im selben Raum entriegeln. In der Leichenhalle kriecht ein Zombie auf euch zu. Der nächste Untote liegt weiter hinten auf dem Boden. Nehmt den Filter und die Munition an euch. Verlasst den Raum durch die Doppeltür und setzt den Filter in das Pult vor der Gaskammer ein. Der Zombie wird aufstehen und ein weiterer nähert sich euch von der Tür aus, sobald ihr die Kammer betretet. Schnappt euch den Schlüssel und kehrt zurück in den Hauptkorridor, wo ihr die Tür im Osten öffnet. Ihr seht euch zwei Huntern gegenüber. Zieht euch in die Ecke zurück und haltet euch die Gegner mit der Schrotflinte vom Leib.

**Mit welcher Zahlenkombination kann ich die letzte Tür öffnen?**

Im Käfig findet ihr ein Zahlenrad, das ihr mitnehmen müsst. Lasst dieses Zahlenrad Rebecca zukommen. Sie kann jetzt die letzte Tür im Korridor öffnen. Gebt dazu die Zahlenkombination 4, 8, 6, 3 ein. Legt in der Halle den Hebel um. Nun wechselt ihr zu Billy. Er muss das Hakengewehr holen und rennt danach in den Raum mit der Schreibmaschine. Klettert die Leiter nach unten, um das Team wieder zu vereinen. Sammelt den Abfuhrregulator neben der Schwebebahn ein und zieht euch mit dem Hakengewehr hoch in den Kontrollraum. Dort setzt ihr den Zufuhrregulator und den Abfuhrregulator in den Mechanismus ein. Packt die Munition ein und begebt euch zurück zur Schwebebahn. Bevor ihr einsteigt, solltet ihr noch einmal in die Kirche zurückkehren, um die Gegenstände zu holen, die ihr dort zurückgelassen habt. Rüstet Billy mit der Schrotflinte aus. Im Inventar von Rebecca darf die Pistole mit Munition, Molotowcocktails und Magnum-Munition nicht fehlen. Versucht, in die Schwebebahn einzusteigen. Nach der kurzen Zwischensequenz müsst ihr euch gegen einen Leech zur Wehr setzen. Benutzt die Molotowcocktails. Anschließend begebt ihr euch in den Kontrollraum und setzt das Teil, das herausgefallen ist, wieder in das Pult ein. Betretet jetzt die Schwebebahn und untersucht die Leiche. Steckt eure neue Magnum ein und legt den Hebel um.

## Die Fabrik

**Wo finde ich den Schlüssel, mit dem ich die Plattform aktivieren kann?**

Verlasst die Bahn und steigt die beiden Treppen nach oben. Marschiert in die Halle und betretet den Raum im Süden. An der Wand hängt eine Karte für diesen Abschnitt. Nachdem ihr gespeichert habt, macht ihr einen Platz im Inventar frei und fahrt mit dem Lift in der Halle nach unten. Folgt dem Weg, bis ihr ein Computerterminal erreicht. Unter dem Terminal liegt ein Schlüssel, den ihr mitnehmen müsst. Mittlerweile haben sich zwei Hunter von hinten angeschlichen. Schlagt euch zum Speicherraum durch und sichert euren Spielstand. Benutzt den Schlüssel an der Konsole, um die riesige Transportplattform nach oben fahren zu lassen. Macht einen Platz in eurem Inventar frei und nehmt die Magnum in die Hand. Fahrt mit der Plattform nach unten und rennt nach Westen. Dort findet ihr den Aufzugschlüssel, den ihr auch gleich benutzt, um den Aufzug im Osten zu aktivieren.

**Wie gehe ich gegen den Tyrant vor?**

Es folgt der Kampf gegen den Tyrant-Prototyp. Der Kampf ist recht einfach, da der Tyrant langsam und schwerfällig ist. Bleibt immer hinter eurem Gegner. Nach einem seiner Angriffsversuche schießt ihr eine Kugel aus der Magnum ab. Spart Munition, indem ihr nicht feuert, solange sich der Tyrant vor Schmerzen windet. Nach maximal zehn Treffern habt ihr den Kampf für euch entschieden. Fahrt mit dem Aufzug nach unten zu Level 4.

## Versorgungsplattform

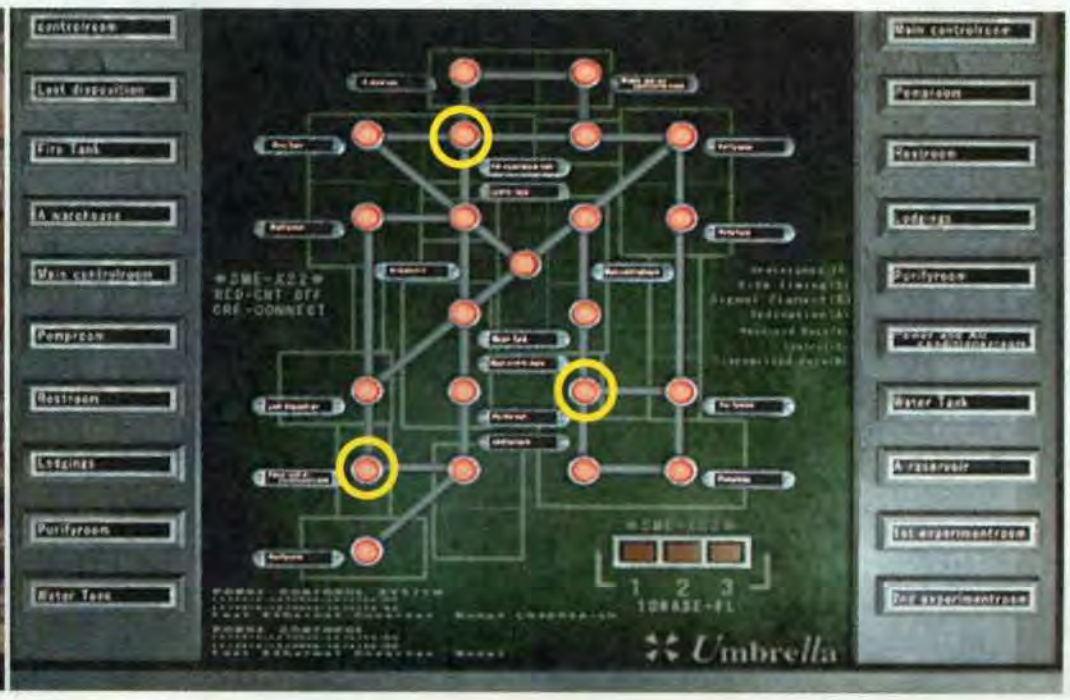
**Wo finde ich Billy?**

Nach der Zwischensequenz lauft ihr weiter. Im Computerraum müsst ihr die Stromversorgung wiederherstellen. Aktiviert die Punkte, die auf dem Bild markiert sind. Fahrt danach mit dem kleinen Aufzug nach unten, wo ihr drei Zombies ausschalten müsst. Bevor ihr weitergeht, sammelt ihr die Flaschen ein und mixt euch noch ein paar Molotowcocktails. Im nächsten Raum wartet ein Leech auf euch. Nachdem ihr das Monster abgefackelt habt, eilt ihr in den nächsten Raum, wo ein weiterer Zombie auf euch lauert. Schnappt euch die Flaschen vom Tisch und mixt euch ein paar Molotowcocktails. Schnappt euch die Karte und lauft die Treppe nach unten. Außen rennt ihr nach Süden, bis ihr Billy findet.

**Wie funktioniert das Kistenrätsel?**

Nachdem ihr Billy gefunden habt, rennt ihr zurück in den Poolraum. Stellt Rebecca am Kontrollpult ab und steigt mit Billy in den Pool. Schiebt zunächst die graue Kiste nach Osten. Achtet darauf, dass ihr die Kiste komplett an die Wand schiebt. Jetzt lässt Rebecca die Vorrichtung nach rechts rotieren. Schiebt jetzt die westliche Kiste an die südliche Wand und die graue Box an die nördliche Wand. Die Kiste, die ihr noch nicht bewegt habt, befördert ihr zuerst an die östliche Wand und danach nach Süden. Lasst Billy auf die Kiste steigen, damit Rebecca das Gitter nach links drehen kann. Schiebt die Kiste nach Westen und geht aus dem Weg. Rebecca muss das Gitter erneut nach links rotieren lassen. Jetzt schiebt ihr den letzten Block nach Süden, so dass die braunen Kisten in einer Reihe liegen. Flutet das Becken, nachdem ihr Billy in Sicherheit gebracht habt. Endlich könnt ihr das Rad erreichen, das auf der anderen Seite liegt.

**TYRANT Weicht seinen vernichtenden Sprungangriffen aus und jagt ihm danach eine Kugel in den Schädel.**




**STROMVERSORGUNG Aktiviert die gekennzeichneten Punkte, um die Anlage mit Strom zu versorgen.**

KISTENRÄTSEL Wenn ihr alle Kisten an die südliche Wand geschoben habt, kommt ihr auf die andere Seite des Raumes.

BATTERIEFLÜSSIGKEIT Um die Batterie für den Gabelstapler zu reparieren, benötigt ihr die Chemikalie aus dem Behälter und das Wasser auf dem Tisch.

### Was kann ich mit dem Rad anstellen?

In dem Raum, in dem ihr den Leech getroffen habt, könnt ihr die Tür mithilfe des Rads öffnen. Auf der anderen Seite wartet eine ganze Zombie-Armee auf euch. Ihr werdet aus beiden Richtungen angegriffen. Stattet Rebecca mit der Pistole aus und setzt ihr Verhalten auf „Angreifen". Billy nimmt die rottende Horde mit der Schrotflinte aufs Korn. Nach dem Gemetzel klettert ihr die Leiter nach oben und füllt die Chemikalie aus dem roten Behälter in das Mischset von Rebecca. Nun geht's wieder nach unten und in den nächsten Raum. Legt die zwei Hunter um und lauft weiter in den Speicherraum. Speichert hier euren Spielstand und rüstet Billy mit der Magnum, einer Pistole und einem Heilgegenstand aus. Schickt ihn alleine weiter. Im Zombie-Raum könnt ihr die Untoten ohne Gefahr von der Tür aus erledigen. Jetzt nehmt ihr mit Billy die Magnum in die Hand und fahrt den Aufzug nach unten.

### Wie gehe ich gegen den Tyrant vor?

Wenn ihr durch den Raum lauft, werdet ihr ein zweites Mal mit dem Tyrant konfrontiert. Benutzt dieselbe Taktik wie zuvor und haltet euch immer in den Ecken des Raumes auf. So könnt ihr den Sprungangriffen leicht ausweichen. Hat Billy den Riesen zu Boden gebracht, kommt Rebecca nach. Durchsucht den Raum und drückt den Knopf an der Wand, damit die Leiter ausfährt. Klettert nach oben, schnappt euch das Motherboard und begebt euch wieder nach unten. Fahrt nun den Aufzug nach oben und setzt dort das Motherboard in das Kontrollpult ein. Lasst Rebecca in den Kasten steigen. Dreht den Hebel am Kontrollpult und wechselt zu Billy. Fahrt den Aufzug nach unten und schleicht durch die blaue Tür. Rennt jetzt über den Damm und ignoriert den Frosch. Im nächsten Abschnitt warten zwei Zombies auf euch. Sperrt die Tür im Norden auf und stellt euch an den Fuß der Treppe.

### Was mache ich mit der Batterie?

Wechselt zu Rebecca und verlasst den Kontrollraum durch die Tür. Erledigt den Riesenkäfer mit der Magnum und holt euch die Chemikalie aus dem blauen Behälter – dadurch erhaltet ihr Schwefelsäure. Die Säure mischt ihr nun mit dem Wasser, das auf dem Tisch steht. Steigt die Treppe hinab. Nachdem ihr die zwei Käfer beseitigt habt, hebt Billy Rebecca hoch, damit diese die Batterie erreicht. Nun kehrt ihr zurück zu dem Gabelstapler, der sich in der Nähe des Kistenrätsels befindet. Füllt die Batterie mit der Flüssigkeit aus eurem Mischset. Stellt Billy auf die Kiste und bedient mit Rebecca den Gabelstapler. Schnappt euch die Schlüsselkarte und begebt euch in den Raum hinter dem Damm. Dort sperrt ihr die Tür auf. Bevor ihr aber hindurchgeht, müsst ihr euch für den finalen Kampf vorbereiten. Sofern ihr die Granatwerfer-Munition noch nicht verballert habt, solltet ihr mindestens zwölf Säuregranaten auftreiben können. Packt alles an Munition und Heilgegenständen ein, was ihr finden könnt. Lasst keinen Inventarplatz frei. Vergesst nicht die Magnum für Rebecca und die Schrotflinte für Billy. Wenn ihr fertig seid, geht ihr durch die Tür, die ihr mit der Karte geöffnet habt, sammelt die Magnum-Munition ein und eilt in den nächsten Raum.

SHOWDOWN Mit Säuregranaten schadet ihr dem Endgegner am meisten. Haltet ihn von Rebecca fern.

### Wie besiege ich die Leech-Königin?

Stellt Billy mit der Schrotflinte ab und setzt ihn auf Angriff. Mit Rebecca versucht ihr, hinter die Leech-Königin zu kommen, während ihr gelegentlich einen Schuss aus der Magnum abfeuert. Außerdem liegt in der Südostecke des Raumes eine Schachtel Magnum-Munition. Sollte die Königin Billy zu fassen kriegen, werft ihr einen Molotowcocktail auf sie. Habt ihr diese Runde überstanden, sammelt ihr die beiden Schlüssel ein. Gebt jedem eurer Charaktere einen Schlüssel und stellt sie vor den Schlüssellöchern ab. Der silberne Schlüssel passt auf der linken Seite und der goldene auf der rechten Seite. Speichert nun ab und holt euch die Munition. Mit dem Aufzug gelangt ihr zu eurem zweiten und letzten Treffen mit der Königin. Bearbeitet die Königin, bis Rebecca den neuen Plan ausführen will. Billys Aufgabe dabei ist, die Aufmerksamkeit der Königin auf sich zu lenken. Falls Rebecca getroffen wird, muss sie noch einmal von vorne anfangen. Also bleibt in der Nähe der Königin und feuert ihr alles entgegen, was ihr noch zu bieten habt. Wenn ihr den Kampf überlebt, ist der Albtraum für die beiden Helden zu Ende.

# N-ZONE ZEUGNIS

**1. Wie alt bist du?** _____ Jahre

**2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?**

| | Habe ich | Will ich kaufen | Berichte erwünscht |
|---|---|---|---|
| GameCube | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Advance | ❑ | ❑ | ❑ |
| Nintendo 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy Color | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation 2 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Xbox | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation | ❑ | ❑ | ❑ |
| PC | ❑ | ❑ | ❑ |
| DVD-Player | ❑ | ❑ | ❑ |
| Handy | ❑ | ❑ | ❑ |

**3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?**
**(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)**

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

**4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?**

**GameCube:** **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

**5. Folgende Rubriken interessieren mich:**

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

**6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?**

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

**7. Was haltet ihr von dem neuen GBA SP?**

❑ Kauf ich auf jeden Fall!
❑ Der alte GBA reicht mir
❑ Die Beleuchtung rechtfertigt den Kauf
❑ Ich kaufe generell keine Handhelds

**8. Was haltet ihr von Nintendos Online-Plänen?**

Ist mir alles viel zu kompliziert ❑
Ich gehe auf jeden Fall online ❑
Kommt auf den Preis an
Das Online-Konzept erscheint mir nicht durchdacht ❑
Ich gehe nur mit dem PC online ❑

**9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?**

| | Sehr | Ziemlich | Weniger |
|---|---|---|---|
| Fachkundig | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kritisch | ❑ | ❑ | ❑ |
| Informativ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aktuell | ❑ | ❑ | ❑ |
| Übersichtlich | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ist das Geld wert | ❑ | ❑ | ❑ |
| Optisch ansprechend | ❑ | ❑ | ❑ |

**10. Seit wann liest du die N-ZONE?**

(aktuelle Ausgabe = 02/2003)
Ausgabe: _____/_____

**11. Ich kaufe die N-ZONE ...**

... ca. _____ Mal pro Jahr.

**12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?**

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| News | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage: GBA SP | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Reportage: Nintendo Onlinel | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Enter the Matrix | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: Def Jam Vendetta | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Vorschau: XGRA | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Resident Evil Zero | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Rayman 3 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Der Herr der Ringe | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: ATV 2 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Test: Mortal Kombat: DA | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Import-Test: Resident Evil 2 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Import-Test: Dead to Rights | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Hardware | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Leserbriefe | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Cheats & Codes | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Komplettlösung: Resident Evil Zero | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kolumne: Neulich in der Redaktion | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |

**13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:**

_____
_____

**14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?**

_____
_____

**15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?**

_____
_____

**16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!**

1. _____
2. _____
3. _____

**17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?**

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

**Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:**
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 02 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

**Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!**

**5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!**

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# IMPRESSUM:


**VORSTAND:**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

**REDAKTION:**

**Redaktionsdirektor:**
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

**Redaktion:**
**Leitender Redakteur:** Jens Quentin
**Redaktion:** Fabian Sluga, Udo Crnjak, Kerstin Springer
**Redaktionsassistenz:**
Yves Nawroth
**Auslandskorrespondent:**
Warren Harrod
**Bildredaktion:** Albert Kraus

**Layout:**
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Stefanie Sämann, Fabian Hübner

**Lektorat/Schlussredaktion:**
Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz

**Textchef:**
Michael Ploog
**Stellvertretende Textchefin:**
Margit Koch-Weiß

**Art Director:**
Andreas Schulz

**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**Inhaltspapier:**
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

**Beilagen**
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

**ANZEIGENKONTAKT:**
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

**Anzeigenleitung:**
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

**Anzeigenberatung:**
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

**Anzeigendisposition:**
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

**Datenübertragung:**
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

**VERLAG:**

**Produktionsleitung:**
Martin Closmann

**Werbeabteilung:**
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

**Vertrieb:**
Burda Medien Vertrieb

**Vertriebsleiter:**
Klaus-Peter Ritter

**Abonnement:**
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

**Abonnementsbestellung Österreich:**
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

**Druck:**
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

**ISSN/Pressepost:**
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

**IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:**

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage · 4. Quartal 2002 39.502 Exemplare


# SO ERREICHST DU UNS:


**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
**E-Mail:** nzone@computec.de
**Website:** www.n-zone.de

**ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:**
**Kundenservice:**
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
**Zentrale Abo-Nummer:**
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
**E-Mail:** computec.abo@pvz.de


# SPIELE-HOTLINES

**TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:**

| Hersteller/Vertrieb: | Kontakt: | Wann: | Gebühren: |
|---|---|---|---|
| **Acclaim** www.acclaim.de | 0190/824663 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Activision** www.activision.de | 0190/510055 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Electronic Arts (D)** www.electronicarts.de | 0190/754464 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Electronic Arts (A)** | 0900/373762 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | € 1,08/Min. |
| **Electronic Arts (CH)** | 0900/776677 | Mo.-Sa. 11-20 Uhr | SFR 2,-/Min. |
| **Infogrames** www.infogrames.de | 0190/771883 | Mo.-So. 14-21 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Konami** www.konami.de | 0190/824694 | Mo.-So. 8-24 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Nintendo** www.nintendo.de | 0190/000000 | Mo.-Fr. 13-17 Uhr | € 1,51/Anruf |
| **Swing** www.swing-games.de | 02131/40666499* | Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr | |
| **Take 2** www.take2.de | 0190/87326836 | Mo.-Fr. 8-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **THQ** www.thq.de | 0190/505511 | Mo.-Fr. 16-20 Uhr | € 0,62/Min. |
| **Ubi Soft** www.ubisoft.de | 0190/88241210 | Mo.-So. 11-24 Uhr | € 1,86/Min. |
| **Virgin Interactive** www.vid.de | 0190/771888 | Mo.-Fr. 14-18 Uhr | € 1,24/Min. |
| **Vivendi Universal** www.vivendi-universal-interactive.de | techsupport@vup-interactive.de | | |

* Nur technische Hotline

# INSERENTENVERZEICHNIS


| | |
|---|---|
| BigBen Interactive | 99 |
| Capcom Eurorosoft | 100 |
| COMPUTEC MEDIA AG | 70, 71, 79 |
| Eidos | 54, 55 |
| Games Store | 23 |
| Guillemot | 77 |
| Idee & Spiel | 25 |
| Infogrames | 2 |

# NEULICH IN DER REDAKTION

BILD 1

BILD 2

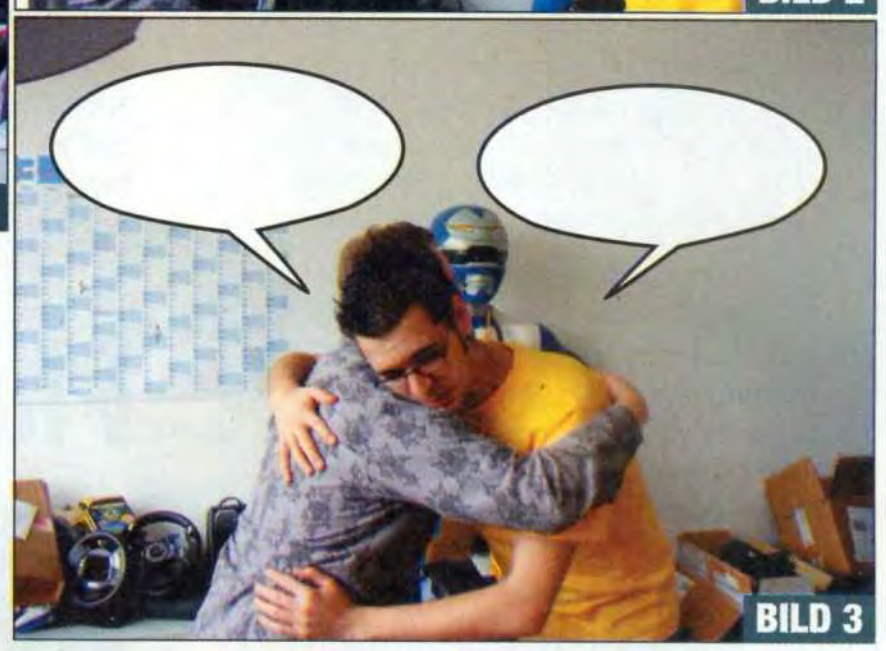


BILD 3

## Unter Zockern!

**Skandale**, Intrigen und Enthüllungen. Diesen Monat bei der N-ZONE!

Viele Menschen kennen TV-Serien wie *Gute Zeiten Schlechte Zeiten* oder *Marienhof*. Gespickt mit Intrigen und skandalösen Ereignissen sind diese Serien ein Zuschauermagnet. Was bei solchen Soap-Operas erst aufwendig inszeniert werden muss, ist bei uns bitterer Alltag. Das müssen auch Fabian und Udo feststellen, als es zu einer kleinen Auseinandersetzung kommt. Nach kurzem Hin und Her erkennen die beiden allerdings, dass ein friedvolles Miteinander besser funktioniert, als sich anzugiften. Was das Thema dieser brenzligen Situation war, könnt ihr euch überlegen. Eure Fantasie ist also gefragt! Sendet uns zu jedem Bild etwas Witziges zu. Unter den Verfassern der lustigsten Zuschriften verlosen wir ein GameCube-Spiel.

Um teilzunehmen, schreibt uns eine Postkarte an
Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort: UNTER ZOCKERN
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 19. März 2003. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht bar ausgezahlt werden. Die Gewinner werden von uns schriftlich benachrichtigt.

## Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Einer der Superhits für das N64 war ja bekanntlich *Banjo & Kazooie*. In dieser Ausgabe wurde der Titel vorgestellt und sorgte für eine riesengroße Vorfreude bei allen Jump&Run-Fans. Freunde von Spielen mit härterer Gangart konnten erste Informationen über *Turok 2* lesen. Im Testteil flog der Puck besonders tief, denn *NHL Breakaway '98* konnte auf ganzer Linie überzeugen und bewies: Man kann auch Eishockey spielen, ohne dabei Gefahr zu laufen, sich die Knochen zu brechen.

# VORSCHAU

## N-ZONE 04/03 Ab 19.03.2003 am Kiosk!

**INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...**

### Bettina Engel

**Die 29-jährige Bettina Engel betreut als PR-Managerin die Capcom-Produkte in Deutschland.**

**Was spielen Sie im Augenblick?**
*Resident Evil Zero*, was sonst!

**Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?**
Der Clou beim Game ist, dass man jetzt endlich erfährt, wie alles begann. Daneben gefallen mir natürlich auch die filmreife Optik sowie das taktische Vorgehen im Team – und alles ohne lästige PAL-Balken.

**Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?**
*Resident Evil* endlich auf dem Cube – die Grafik ist so beeindruckend, dass ich schon manchmal aufpassen muss, vor lauter Staunen nicht hinterrücks abgemurkst zu werden. *Eternal Darkness: Sanity's Requiem* – herrlich subtiler Psycho-Horror. *Castleween* für den GBA, weil ich irgendwann auch noch an dem blöden Bogeyman vorbeikommen werde.

**Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?**
Neben aller Technik vor allem das Würfeldesign. Macht sich auch gut als Wohnaccessoire, am liebsten hätte ich von jeder Farbe einen, allen voran den orangefarbenen.

**Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?**
*Enclave.*

**Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?**
Auch wenn das jetzt etwas klischeehaft klingt, begann tatsächlich alles mit *Pac-Man.*

**Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?**
Auf jeden Fall muss ordentlich Action dabei sein, das ist dann ein guter Ausgleich zum Büroalltag. Oder eine Tennissimulation, da kann mich direkt der sportliche Ehrgeiz packen.

**Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?**
*Super Smash Bros. Melee.* Da findet man alle Nintendo-Klassiker in einem Spiel vereint und es gibt so viel zu entdecken, dass es auch auf lange Sicht nicht langweilig wird.

**Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?**
Möhrchen statt Marihuana und ab und an auch mal ein gutes Buch!

## Metroid Prime

Leider hat es in dieser Ausgabe nicht mehr mit dem PAL-Test zu einem der beeindruckendsten Videospiele der letzten Jahre geklappt. Als Entschädigung gibt's in der nächsten N-ZONE *Metroid Prime* total! Neben dem umfangreichen Test auch eine Komplettlösung, die euch beim Kampf gegen die außerirdischen Lebensformen nicht im Stich lässt.

## Phantasy Star Online: Episode I & II

Premiere! In der N-ZONE 04/03 gehen wir erstmals mit dem GameCube online, um euch einen Riesentest zu *Phantasy Star Online: Epsiode I & II* präsentieren zu können. Dabei liegt unser Hauptaugenmerk natürlich auf den Veränderungen zur Dreamcast-Version und der Benutzerfreundlichkeit der neuen Online-Plattform. Wie ist die Serverstruktur aufgebaut? Wie klappt das Zusammenstellen einer Gruppe? Wie funktioniert die Kommunikation im Spiel? Wir sagen es euch.

### Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

| | | |
|---|---|---|
| VORSCHAU: | | MARIO KART (GC) |
| VORSCHAU: | | I GLADIATOR (GC) |
| IM TEST: | | HITMAN 2: SILENT ASSASSIN (GC) |
| IM TEST: | | FINAL FANTASY TACTICS (GBA) |
| IM TEST: | | RED FACTION II (GC) |
| IM TEST: | | NBA STREET 2 (GC) |
| IM TEST: | | NBA 2K3 (GC) |

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.